LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!
GIOCHI
PER IL MIO
COMPUTER
www.gamesvillage.it - Aprile - n°154 - € 7,90
GIOCO COMPLETO SU DVD ROM
IN ITALIANO
PENUMBRA
BLACK PLAGUE
CONTIENE L'ESPANSIONE
REQUIEM
IN INGLESE
RECENSITO!
TOM CLANCY'S
ENDWAR
I comandi vocali e la guerra moderna su PC!
ESCLUSIVA!
DRAGON AGE
ORIGINS
I maestri di BioWare intervistati da GMC!
ESCLUSIVA!
RISEN
Il nuovo gioco di ruolo dagli autori di Gothic!
INOLTRE...
9 giochi recensiti tra cui
Tom Clancy's HAWX
Men of War
CSI: NY
X-Blades
Monster Trucks Nitro
Chronicles of Mystery
Il rituale dello scorpione
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°154 - MENS - ANNO XIII-09 € 7,90
Sprea editori
ITALY
90154
9 771125 601762
Il Drago è ovunque. Il Drago è in ogni cosa. (Mago Merlino)
APRILE 2009
154
TOM CLANCY'S ENDWAR ■ MEN OF WAR ■ TOM CLANCY'S HAWX ■ RISEN ■ DRAGON AGE: ORIGINS ■ WOLFENSTEIN

QUANDO IL DISASTRO COLPISCE
IL TUO OBIETTIVO È SALVARE VITE

Strategia con unità reali

Spiega tutte le risorse a tua disposizione: vigili del fuoco, medici, cani addestrati, sub, NOCS, tecnici, negoziatori…

L'azione cresce per terra, mari e cieli

Veicoli dei vigili del fuoco, imbarcazioni di salvataggio, elicotteri di soccorso, ambulanze, motobarche antincendio…

In situazioni estreme ogni dettaglio cont

Allontana i curiosi per proteggerli da possibili incidenti, entra negli edifici per salvare i superstiti, interroga i testimoni…

Il terremoto colpisce la città

Incendi, inondazioni, tsunami… Quando la natura scatena la sua forza, solo una squadra coordinata può affrontarla.

Ogni sfida è più ardua della precedente

La struttura della diga cede, la piattaforma petrolifera è in fiamme, un incidente minaccia la sicurezza della centrale nucleare…

E non sai mai cosa sta per succedere

Al comando del centro operazioni devi essere pronto ad affrontare incidenti aerei stradali, ferroviari…

La sicurezza globale è nelle tue mani

Sequestro di aerei, salvataggio di ostaggi, disattivazione di esplosivi, protezione di testimoni…

Un'edizione carica di extra

Emergency 4 si presenta con nuove sfide: catastrofi umanitarie, missioni in zone di guerra, terremoti devastanti.

Dimostra di essere il migliore su Interne

Partecipa in missioni con giocatori di tutto il mondo e scala posizioni in classifica.

Prenota il tuo esemplare di Emergency 4 Oro
Scopri il gioco in azione su fxinteractive.com

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER SOMMARIO

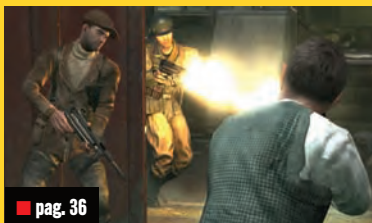
58 Il grande ritorno di BioWare con un GdR fantasy che promette di riscrivere la storia del genere!

DRAGON AGE ORIGINS

130 GIOCO COMPLETO
PENUMBRA BLACK PLAGUE GOLD
Un'inquietante avventura grafica tra i ghiacci della Groenlandia e, in più, l'espansione *Requiem*!

126 DOWNLOAD & PLAY
Scoprite come scaricare il nuovo DVD Virtuale con i demo di *Burnout Paradise*, *Necrovision* e molto altro!

130 GIOCO COMPLETO DELL'EDIZIONE BUDGET
FLATOUT 2
Il gioco di guida dove la distruzione è l'obiettivo principale!

Anteprima!
Wolfenstein
pag. 36

Tom Clancy's EndWar - pag. 86

Il Padrino 2 - pag. 38

Tom Clancy's HAWX - pag. 92

SCOOP

16 DRAKENSANG
Un gioco che saprà appassionare tutti gli amanti di GdR vecchio stile. GMC lo svela in anteprima!

18 SBK 09: SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
Le prime indiscrezioni sul nuovo titolo di corse motociclistiche firmato Milestone!

20 SPLIT/SECOND
Un gioco di guida tra esplosioni e divertimento estremo.

22 RUSE
Uno strategico che fa dell'inganno e degli stratagemmi il proprio elemento fondante. GMC vi svela in anteprima gli aspetti più peculiari del titolo di Ubisoft.

24 I'M NOT ALONE
Un survival horror made in Italy, che potrebbe entusiasmare i fan del vecchio *Alone in the Dark*.

ANTEPRIME

36 WOLFENSTEIN
Raven rispolvera un nome storico del mondo FPS, per un ritorno al passato in grande stile.

38 IL PADRINO 2
Uno sguardo approfondito sull'imminente secondo episodio della saga che non si può rifiutare!

40 DARKFALL
Le prime impressioni su un MMORPG che promette di essere senza compromessi.

42 PROTOTYPE
Un superprototipo si aggira per le vie di New York. Uno spettacolare gioco che promette faville.

44 EMERGENCY 4
Salvare vite può essere più divertente di mille massacri? GMC vi svela come.

46 WORLD IN CONFLICT SOVIET ASSAULT
Prima espansione per l'ottimo RTS di Massive Entertainment. Ora potremo controllare i russi!

SPECIALI

48 NUOVO ANNO NUOVI RUOLI
Facciamo il punto sul presente, sul futuro e sulle tendenze dei giochi di ruolo.

52 RISEN
I creatori di *Gothic* tornano alla carica con un GdR da scoprire.

58 DRAGON AGE: ORIGINS
Il talento di BioWare è al lavoro su un nuovo straordinario gioco di ruolo. Un ricco speciale ne analizza gli aspetti salienti.

RUBRICHE

5 EDITORIALE
Paolo "Neon" Paglianti firma l'editoriale.

6 LA POSTA IN GIOCO
La bella Nemesis dialoga con i nostri lettori per fugare ogni dubbio.

14 BOTTA & RISPOSTA
Siete bloccati nel vostro gioco preferito? Primoz corre in aiuto.

34 ABBONAMENTI
GMC a casa vostra, con una spedizione davvero speciale.

108 I PARAMETRI
I titoli che hanno fatto la storia del nostro hobby, in due pagine.

110 NEXT LEVEL
Come allungare la vita dei videogiochi: gioco online, notizie da Internet, Mod e Total Conversion che possono aggiungere ore e ore di divertimento. Questo mese, Paolo Cupola intervista Alessandro "Stermy" Avallone!

126 DOWNLOAD & PLAY
Il DVD Virtuale di GMC vi attende online, con i contenuti selezionati per voi dalla redazione: i demo di *Burnout Paradise*, *Necrovision* e molto altro.

130 GUIDA AL GIOCO COMPLETO PENUMBRA BLACK PLAGUE GOLD
Questo mese, GMC allega l'inquietante avventura grafica horror di Paradox, arricchita dall'espansione *Requiem*.

130 GUIDA AL GIOCO COMPLETO EDIZIONE BUDGET FLATOUT 2
Un gioco di corse divertentissimo, dedicato a tutti gli amanti della distruzione su quattro ruote!

134 TRUCCHI & SOLUZIONI
Tornano le guide di GMC! Questo mese, seguiteci tra le meraviglie di *NWN 2: Storm of Zehir*.

143 NEL PROSSIMO NUMERO
Il prossimo numero, con tutte le sue sorprese.

144 TITOLI DI CODA
Questo mese Matteo Bittanti filosofeggia su *FIFA 09* e sul suo impatto sociale e mediatico.

HARDWARE

67 NEXT XL-014
68 MSI MEDIALIVE DIVA
69 ASUS M4A78T-E
70 ANTEC MICRO FUSION 350 REMOTE
71 BUTTKICKER
72 ASUS EN GTX 295
73 NOKIA 6210 NAVIGATOR
74 SISTEMA GIUSTO
76 SCHERMO BLU
Il prode Quedex è sempre pronto ad affrontare i vostri problemi.

80 GUIDARE SENZA PATENTE
Alberto "Pape" Falchi svela come guidare al massimo su computer!

QUESTO MESE GMC PARLA DI

Gioco	Pag.
Arx Fatalis	15
Chronicles of Mystery – Il rituale dello scorpione	96
CSI: NY The Game	98
Dark Seed II	14
Darkfall	40
Dragon Age: Origins	58
Drakensang	16
Emergency 4 Deluxe Edition	44
Empire Earth II	135
Fallout 3	135
FlatOut 2 (Ed. Budget)	130
Gothic 3	106
Grim Fandango	15
I'm Not Alone	24
Il Padrino 2	38
iRacing	124
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	15
Men of War	90
Monster Trucks Nitro	104
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir	136
Penumbra Black Plague Gold	130
Prince of Persia: I due Troni	14
Prototype	42
Return to Ravenhearst	100
Risen	52
Ruse	22
Saints Row 2	134
SBK09 Superbike World Championship	18
Shellshock 2: Blood Trails	102
Split/Second	20
Still Life	15
Team Fortress 2	125
Tom Clancy's EndWar	86
Tom Clancy's HAWX	92
TrackMania Sunrise	106
Wolfenstein	36
World in Conflict: Soviet Assault	46
X-Blades	103

CSI: NY The Game - pag. 98

Shellshock 2: Blood Trails - pag. 102

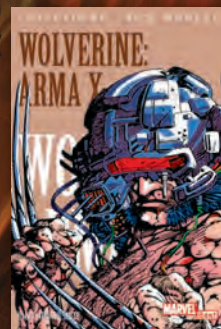
Le prove di questo mese

96 Chronicles of Mystery il rituale dello scorpione
98 CSI: NY The Game
90 Men of War
104 Monster Trucks Nitro
100 Return to Ravenhearst
102 Shellshock 2: Blood Trails
86 Tom Clancy's EndWar
92 Tom Clancy's HAWX
103 X-Blades

Giochiamo Spendendo Poco

106 Gothic 3
106 TrackMania Sunrise

Chronicles of Mystery – Il rituale dello scorpione - pag. 96

WOLVERINE
IL FILM DI WOLVERINE CON HUGH JACKMAN
SARÀ NEI CINEMA IL 1° MAGGIO...
MA L'ORIGINALE LO PUOI GIÀ TROVARE
IN EDICOLA E IN FUMETTERIA!
MAI LETTO WOLVERINE? INIZIA QUI!
100% MARVEL BEST
WOLVERINE: ARMA X
Di Barry Windsor-Smith
Ad aprile
in fumetteria
MARVEL GRAPHIC NOVEL
WOLVERINE: LOGAN
Di Brian K. Vaughan & Eduardo Risso
Ad aprile
in fumetteria
MARVEL DELUXE
WOLVERINE: ORIGINI
Di Paul Jenkins, Andy Kubert
& Richard Isanove
A maggio
in fumetteria
100% MARVEL BEST
WOLVERINE: IN PUNTO DI MORTE
Di Warren Ellis & Leinil Francis Yu
A maggio
In fumetteria
WOLVERINE: VECCHIO LOGAN
di MARK MILLAR
& STEVE McNIVEN
La più grande storia
di Wolverine di sempre!
Nessuno sa cosa successe
la notte in cui caddero
gli eroi. Sappiamo solo
che il male trionfò e
che Logan scomparve.
Da cinquant'anni non
si sente più la sua voce
e non si vedono più
i suoi artigli.
SECRET INVASION
WOLVERINE
VECCHIO LOGAN
LA PIÙ GRANDE AVVENTURA DI WOLVERINE DI TUTTI I TEMPI INIZIA QUI!
MARK MILLAR
STEVE McNIVEN
DEXTER VINES
MORRY HOLLOWELL
WOLVERINE 231
80 pagine, € 3,30 • In edicola
MARVEL ITALIA
Panini Comics
www.paninicomics.it
™ & © 2009 Marvel

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it

ANNO XIII – N° 154 aprile 2009

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE DI REDAZIONE
Paolo "Ussaro" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "Malingut" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Dario "CRT" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Buttkicker" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

REDATTORI
Luca "Eterna Sonata" Spinelli, Marco "Bonus +10" Salvaneschi, Ualone "SF4" Loggia, Ivan "Kikko" Conte, Raffaello "Portiera" Rusconi

IMPAGINAZIONE
Luca "Lista" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (**lauragrazzi@sprea.it**)

HANNO COLLABORATO
Vincenzo "DAC" Beretta, Primoz "FTP" Skulz, Mattia "Wolfenstein" Ravanelli, Matteo "Posta?" Bittanti, Alessandro "Educazione" Galli, Nemesis, Francesco "CSI" Mozzanica, Roberto "Abbonato" Camisana, Davide "Spore" Giulivi, Paolo "Stermy" Cupola, Andrea "Skree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Elisa "Invito" Leanza, Danilo "Proposta" Gabrielli, Enrico "Trucchi" Vendramin, Antonio "Cry" Colucci, Davide "Bionic" Massara, Marcello "Svezia" Cirillo, Mosè "Zehir" Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "Unità 1 attacca Cardillo" Cardillo, Fabio "News" Bortolotti, Tito "Emergency" Parrello

FOTOGRAFIE
Marco Coppola

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia Euro 7,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 4,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Stefano Silvestri
stefanosilvestri@sprea.it

Gioco di ruolo ed evoluzione

Il numero di GMC che vi apprestate a leggere è un po' speciale: infatti, sarà una vera gioia per i numerosi appassionati di giochi di ruolo.

A partire da pagina 48, troverete tre speciali che tracciano il quadro del futuro prossimo venturo per questo amatissimo genere di giochi. In rapida successione, potrete leggere due speciali in esclusiva: uno dedicato a *Risen*, il nuovo titolo prodotto dai creatori di *Gothic*, e l'altro a *Dragon Age: Origins*, il gioco di BioWare che non ha bisogno di tante presentazioni. Inoltre, Vincenzo Beretta ha colto l'occasione per parlare degli *altri* GdR attesi in questo 2009, primo fra tutti il promettente *Drakensang*, in merito a cui siamo riusciti a infilare una veloce anteprima poco prima di andare in stampa.

La situazione è, come potete intuire dal mero volume di pagine dedicate all'argomento, molto interessante e, se da una parte i due "titoloni" sono attesi per dopo l'estate (purtroppo, *Dragon Age: Origins* è slittato di qualche mese), avremo modo di giocare in qualche reame fantasy prima delle vacanze.

Questo numero segna anche il ritorno delle guide e delle soluzioni: eliminate qualche anno fa, i nostri lettori ne hanno chiesto a gran voce il reinserimento. Dopo la mega-soluzione in formato PDF di *Fallout 3*, pubblicata sul DVD Virtuale, torna – manco a farlo apposta – un altro recente GdR, *Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir*.

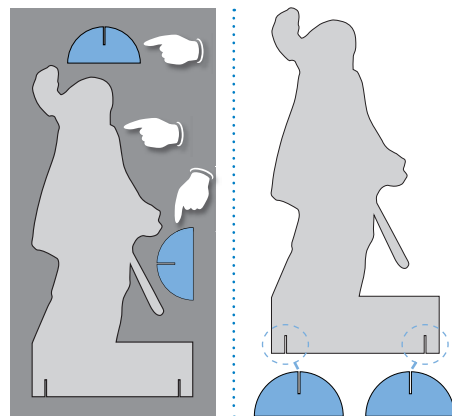
Infine, il nostro eclettico e imprevedibile esperto di hardware, Alberto "Pape" Falchi, ha sfornato un nuovo schema per fotografare il comportamento dei giochi più attesi sull'eterogeneo hardware esistente nelle case e nei case dei nostri lettori. Già da questo mese, le recensioni di *EndWar* e *HAWX* sono arricchite da questo riquadro che, nelle nostre speranze, dovrebbe permettervi di capire istantaneamente come girerà un determinato gioco sul vostro PC, secondo quale processore e scheda video sono presenti nel suo "cuore".

Fateci sapere cosa pensate di queste novità sul forum del nuovo sito www.gamesvillage.it!

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

IL CALENDARIO TRIDIMENSIONALE DI GMC!

Da questo mese, il cartone-calendario di GMC diventa tridimensionale! Il supporto cartaceo su cui è appoggiato il DVD (nell'edizione da 7,90 euro) si trasformerà in un eroe tridimensionale di *Dragon Age: Origins* da staccare e comporre (è sufficiente inserire i "piedini" pretagliati sotto il calendario). Inviateci le vostre idee su come sfruttare questa nuova opportunità e premieremo ogni mese la più valida. Non vi resta che scatenare la vostra creatività, e scrivere a cartonenuovo@sprea.it!

COME ASSEMBLARE IL CALENDARIO

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteobittanti@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

L'avete richiesta con numerose lettere al mio indirizzo di posta e siete stati, finalmente, accontentati. In edicola, potrete trovare la Collection *di* Giochi per il Mio Computer*, con tanto di DVD allegato contenente la raccolta completa in formato PDF di tutti i numeri del 2008 di GMC, da sfogliare virtualmente per avere sempre a portata di mano le vostre recensioni preferite. Nella speranza di avervi reso un servizio gradito, ci auguriamo di poter accontentare tutte le richieste che inviate all'angolo della posta. A quando una bella antologia di tutte le lettere migliori? Chissà...*

UN COLPO AL CUORE

Salve carissima Nemesis,
chi ti scrive è un povero ragazzo che oggi, 9 febbraio, ha subito un tremendo colpo. Non cerco risposte a una domanda specifica, vorrei solo sapere cosa ne pensate voi: io, e migliaia di altri giocatori, siamo stati rapiti dal fantastico browser game *Tribalwars*, con cui abbiamo passato dei bellissimi momenti. Amicizie, litigi, alleanze, guerre, tradimenti e quant'altro hanno segnato degli attimi importanti per tutti noi. Sfortunatamente, tutto questo finirà: il 23 gennaio, in Germania, Gameforge4D, sviluppatore e distributore del suddetto gioco, ha lanciato il suo ultimo browser game. Voi direte: "E allora? Dov'è il problema?". Il problema è che, per far andare avanti il nuovo gioco, elimineranno quello vecchio: cancelleranno i server, gli account, tutto... I nostri pomeriggi (e anche le nottate) verranno distrutti e finiranno per sempre nell'oblio. La cosa che ci fa rabbia però, non è la perdita in sé per sé dei progressi fatti, bensì quella dei nostri mini-forum e di quanto contengono: amicizie, litigi, amori; insomma, i nostri bei ricordi. E il tutto con meno di quaranta giorni di preavviso (36 per la precisione). In quaranta giorni, non si completano neanche le operazioni basilari per una mini-guerra, per non parlare di coloro che hanno pagato per un anno di privilegi. E per cosa? Un gioco che, peraltro, di migliore ha solo la grafica. L'amarezza è tanta, la rabbia è troppa. Un saluto triste a te e a tutta la redazione.

Mikio91

Caro Mikio,
i cambiamenti fanno sempre paura. Purtroppo, quando si ha a che fare con giochi dipendenti da server, bisogna comunque essere pronti ad accettare la probabile chiusura con conseguenti

> **"Cosa c'è di più poetico dei videogiochi o degli anime?"**
> da Videogiochi e poesia – Guglielmo Viotto

UN COLPO AL CUORE Un saluto al browser game *Tribal Wars*, che chiude i battenti dopo anni di onorata carriera.

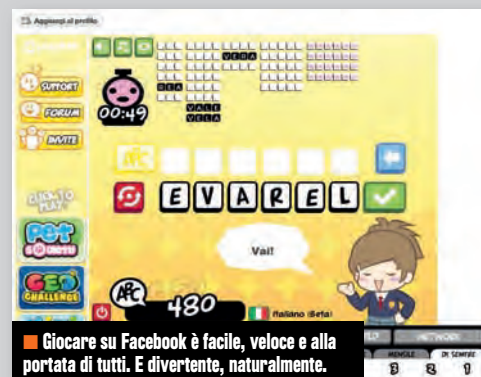
Giochi per il Mio Computer Collection vi attende in edicola con tutti i numeri del 2008 in formato PDF.

Nuovi modi di giocare

Ciao, cara Nemesis.
Mi chiamo Luca e GMC è la mia preferita per quanto riguarda il mondo dei videogiochi. Mi piace anche tenermi aggiornato sulla comunicazione in generale, su Internet e sui cosiddetti "social network". Sì, sto proprio parlando di Facebook. Sono un po' stupito dal fatto che nessun lettore abbia tirato fuori questo argomento, che può essere affrontato da diversi punti di vista. Non ho intenzione di dilungarmi sulla valenza sociale di questo network, penso che gli spunti possano essere talmente tanti, che si riuscirebbero a scrivere dieci e-mail diverse (e, chissà, seguendo il mio esempio altri lettori potranno dire la loro). Ciò su cui voglio concentrarmi è semplicemente l'aspetto ludico. Devo confessartelo: da quando sono iscritto a Facebook ho iniziato a prendere in considerazione una serie di giochini senza pretese che, fino a poco tempo fa, ho sempre snobbato. Ed ecco che mi ritrovo a smanettare con un puzzle game come *Biotronic* o a tentare di scovare parole anagrammate con *Word Challenge*. E mi diverto. Eccome, se mi diverto. Non saprei dirti cosa mi attira, credo sia un insieme di cose, che posso solo provare a elencare: il fatto di vedere coinvolta tanta gente che conosco al di fuori della "cerchia nerd" (insomma, non le stesse persone che ho nella lista amici di Xbox Live); la possibilità di giocare dove voglio, a patto di avere un PC e una connessione; il non dover scaricare e installare il gioco sul PC e così via. Mi sbaglierò, ma penso proprio che questi signori di Facebook abbiano proprio imbroccato il cavallo giusto. Hanno creato un network che funziona, che conoscono tutti (ne parlano persino in TV). E, adesso, mi accorgo di dover riconoscere a Facebook anche una notevole capacità di diffusione dei videogiochi. Cosa ne pensi, Nemesis? Il futuro è davvero questo, per il mondo dei videogiochi e per le sue modalità di fruizione?

Luca

Giocare su Facebook è facile, veloce e alla portata di tutti. E divertente, naturalmente.

Ecco, sapevo che prima o poi l'argomento Facebook sarebbe arrivato anche qui. Mi sono accorta con un certo stupore che non esiste serata in cui, trovandomi in un bar o in un locale, non ci siano persone accanto a me che ne parlano. Personalmente, non sono mai stata attratta in modo particolare da questi cosiddetti social network e preferisco tenermi in contatto con gli amici usando i cari, vecchi programmi di messaggeria istantanea. Eppure, mi rendo conto che, pian piano, crearsi un account su Facebook sta diventando quasi un'esigenza: sono praticamente stata "costretta" a iscrivermi per poter vedere le foto delle vacanze di un paio di amici! Da lì a consentire l'accesso dell'applicazione *Tetris* sul mio profilo il passo è stato effettivamente breve. Dire che il futuro dei videogiochi è su Facebook mi sembra eccessivo, ma non escludo che possa trattarsi della piattaforma definitiva su cui distribuire e gestire delle versioni "light" dei giochi in stile shareware. Le motivazioni che hai elencato mi sembrano assolutamente valide: l'applicazione non prevede download, basta solo consentirle l'accesso al profilo. Cosa c'è di più comodo che giocare al proprio puzzle preferito con un semplice clic?

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

LOGO A SORPRESA

Dopo aver presentato ai nostri lettori, nel corso dei mesi, numerose opere dedicate al logo di GMC, approfittiamo del **Thread** "[GMC] Official Logo Contest" del **Canale** "Games Contact" per farci due risate. Il nostro amico Costanet ha: Notato una presenza del logo GMC assolutamente poco ottimistica nell'avventura grafica *Reprobates*. Le prime reazioni sono arrivate da alias_kasper: Stupendo, non me ne sarei mai accorto e da Gordon Fre3man: Grande! Anche se non ho provato questo gioco, devo dire che non me ne sarei mai accorto. Come dice Costanet, non c'è di che preoccuparsi: Nessun problema, l'ho notato perché il gioco è talmente brutto, che passavo il tempo a guardare i fondali e lo scenario, solo per non pentirmi di aver buttato via i soldi dell'acquisto.

IN BREVE

Salve Nemesis,
mi chiamo Massimiliano ed è la prima volta che ti scrivo, anche se è dal 2001 che seguo la vostra rivista. Avrei delle domande da porti a proposito del programma di cui avete parlato nel numero di dicembre: il M.U.G.E.N. Mi sapreste indicare un sito da cui poterlo scaricare? Mi piacerebbe provarlo, lo sto cercando da due mesi ,ma non sono ancora riuscito a trovarlo. Mi sapreste anche indicare un sito da cui scaricare patch per *Aliens Vs Predator (Gold Edition)*, a mio avviso una delle migliori saghe mai create per PC? Grazie.

Massimiliano

Per il M.U.G.E.N. puoi visitare, per esempio, il sito www.mugenation.com, dove, oltre a addi a statistiche, personaggi, eccetera. Se, però, ciò che preme alla vostra community è soprattutto l'aspetto "umano", puoi essere certo che tu e gli altri utenti vi ritroverete in altri lidi. Sul sito ufficiale di *Tribalwars* è già in corso l'iscrizione al nuovo *KingsAge*. Inoltre, come ben sai, Innogames ha provveduto a sviluppare *Guerre Tribali*, pressoché identico al tuo titolo preferito, ma con una grafica migliorata. Sono ben magre consolazioni, ma non abbattetevi: non sarà questo a spegnere la vostra passione e il vostro desiderio di sentirvi una comunità.

VIDEOGIOCHI E POESIA

Divina Nemesis,
seguo GMC dal primo numero uscito in edicola e voglio approfittare per farvi i complimenti per la rivista, un punto di riferimento importante per i miei acquisti informatici. Ho deciso di scrivere questa mail per parlarti della mia immensa passione per i videogiochi Nintendo, di tutti i tipi e generi, l'importante è che sfamino la mia anima. Sì, perché se il corpo necessita di proteine e quant'altro, l'anima deve nutrirsi di poesia, una fonte di energia purtroppo in esaurimento sul nostro pianeta. Ma, scusate, cosa c'è di più poetico dei videogiochi o degli anime? Certo, non tutti possono definirsi poesia, ma se chi li crea mette un po' della propria anima al loro interno, avrà fatto un grande dono a noi appassionati. Le saghe di *Zelda* e *Super Mario*, per

esempio, sono sogni che quel genio di Miyamoto ha voluto donarci. Sento sempre parlare di poligoni, pixel e rendering, chi ne possiede di più e chi meno, ma da tutto questo cosa otteniamo? I giochi non vanno solo provati, ma vanno vissuti in tutta la loro bellezza e armonia; vanno assaporati senza pensare ad altro, lasciandosi riempire l'animo senza chiedersi come e perché,vivendoli come parte delle proprie esperienze, umane e non. Perché fino a quando esisteranno persone come Shigeru Miyamoto, in grado di regalarci poesia pura, noi continueremo a divertirci un mondo giocando. Sai, a volte rigioco con il vecchio NES e provo ancora quella strana sensazione di stupore che avvertivo da bambino. *Punch Out*, *Top Gun*, *Ice Climber*, *Super Mario 3* e tanti altri, sono qualcosa di inestimabile ancora oggi. Ricordatevi che sì, abbiamo bisogno di calcoli e dati certi, ma senza poesia non vivremo, saremo come il 26 dicembre o il 2 gennaio, saremo vuoti, o peggio, svuotati. Non chiedetevi più se un titolo sia arte oppure no; ogni gioco che faccia provare qualcosa di piacevole per voi sarà arte, o meglio, poesia. Non mi illudo che pubblicherai la mia mail (inusuale

■ VIDEOGIOCHI E POESIA
La combriccola Nintendo resta un simbolo per tutti gli appassionati di videogiochi, indipendentemente dalla piattaforma.

La redazione risponde Dieci anni di GMC

Carissima Nemesis,
quando me ne sono reso conto, non ci volevo credere: sono 10 anni che compro GMC. 10! Quasi metà della mia vita, visto che ho 24 anni. Tra l'altro, non ho mai potuto fare l'abbonamento, in quanto la mia cassetta della posta è esterna e minuscola, quindi avrei dovuto lasciare l'amata rivista alla mercé di chicchessia e di pioggia, neve, grandine, temporali e uragani. Non sia mai. Ho una pessima memoria, ma ricordo ancora la prima volta che comprai GMC, in uno sperduto paese della bassa Brianza. La presi su consiglio di un amico e ne rimasi subito affascinato. Come dimenticare le fantastiche e nuovissime Voodoo 2, i prezzi in lire, le recensioni di giochoni come *Tomb Raider 3*, i demo (per 2 anni buoni li ho provati tutti) e, soprattutto, la tua foto nella rubrica. Perché c'è un disegno adesso? Gli anni passano, eh? No dai, scherzo, non t'arrabbiare ti prego. Il mio unico rimpianto è quello di essermi perso i primi venti numeri. Che emozione, il primo gioco completo *Roland Garros '98*: nonostante odiassi il tennis, ci giocai per omaggiare l'evento storico. Inoltre, sai che questa è la seconda mail che ti mando? La prima me l'hai pure pubblicata, ero felicissimo. Non ricordo su che numero, però so che mi firmai Pico e che feci 3 domande abbastanza stupide. Ero giovane e inesperto. Per concludere, volevo ringraziare te e tutta la redazione, vecchi e nuovi collaboratori. Grazie per la compagnia in questi anni e continuate così.

Emanuele

Ciao Emanuele,
fa davvero piacere ricevere una mail di questo tipo e sapere che esistono lettori così appassionati. Sappiamo che GMC è cambiata nel tempo e ci fa felici scoprire che alcuni amici ci sono rimasti fedeli attraverso gli anni, e che conservano tanti bei ricordi legati a noi. Ma quanti siete? fatevi sentire!

Paolo Paglianti

■ La collezione del nostro affezionato lettore Emanuele è addirittura decennale.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

DRITTE SPAZIALI

Il **Canale** "Mondo Computer" funziona bene quando si tratta di consigli per gli acquisti. Lo dimostra l'attenzione che i lettori hanno dedicato al **Thread** "Gioco sullo spazio" aperto da Gregry: Sto cercando un gioco di esplorazione spaziale, esiste? Non intendo titoli tipo *Mass Effect* o *X*, ma un gioco (se così lo vogliamo definire) dove si può andare in giro per lo spazio ed esplorarne le galassie. Il primo a dire la sua è stato 19SpOiLt86: Mi sa che la tua richiesta è difficile da accontentare. L'unico che mi viene in mente è *Eve Online*, ma già dal nome puoi appurare che si tratta di un MMORPG. È stata poi la volta di *Neo88*, il quale ha proposto: *Battlecruiser 3000 A.D.* e di Zarch, che per venire a tempi più recenti ha suggerito: *Battlecruiser Millennium Gold*. Altre buone idee sono arrivate da Twister, con: *Homeworld* e relativo seguito. E poi *Xenocracy*.

"Facebook ha proprio imbroccato il cavallo giusto"

da Nuovi modi di giocare – Luca

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

IL REDIVIVO

Questo è posto giusto, anzi la rivista giusta, anche per chi è rimasto fuori dal giro per un po' e ha deciso di tornare a interessarsi ai videogiochi. Nel **Canale** "Mondo Computer", il buon Angy87 ha aperto il **Thread** "Consigli a chi è stato fuori dal mondo dei giochi per tanto tempo", dicendo di essere tornato al gioco digitale dopo alcuni anni: Mi piaceva giocare soprattutto a titoli tipo *Doom*, *Unreal Tournament*, *Quake* e *Halo*, ma anche a giochi come *Empire Earth*, *Splinter Cell* e *Warcraft III*. A causa della mia obsoleta configurazione PC, ho poi rinunciato. Quindi, essendo rimasto a *Doom 3* e *UT 2004* penso di essermi perso un bel po' di roba interessante. Illuminatemi! Diciamo pure che fear_the_spear[ITA] può sbrigare da solo la faccenda: Ti consiglierei di recuperare l'*Orange Box* su Steam per 29,90 euro: contiene vari giochi, tutti molto belli e riusciti. Poi, recupera *F.E.A.R.* e le sue due espansioni, per passare quindi a *F.E.A.R. 2*. Quanto agli strategici, ti consiglio *World in Conflict* e la sua espansione *Soviet Assault*, che uscirà presto. Se vuoi provare uno strategico a turni, punta su *Civilization IV*. Se, prima di avventurarti nella strategia a turni, vuoi invece provare un ibrido RTS e TBS, ti consiglio *Medieval II: Total War*, l'evergreen *Rome: Total War* ed *Empire: Total War*, quest'ultimo ambientato nell'era napoleonica. Mi permetto, infine, di segnalare tre GdR: *The Witcher*, *Fallout 3* e *Mass Effect*.

IN BREVE

varie versioni del programma in questione, avrai modo di scaricare anche gli sfondi e gli sprite dei personaggi con cui creare il tuo picchiaduro su misura. Per scaricare le patch del tuo gioco preferito, invece, consulta il sito www.fileplanet.com, una risorse molto utile per ogni tipo di download (aggiornamenti, Mod, demo e così via).

Cara Nemesis,
è vero che è prevista una seconda edizione dell'Italian VideoGame Award?
Mi hanno detto che le votazioni sono già a aperte. Spero non sia una notizia falsa, l'anno scorso non ho avuto modo di votare perché non ero informato dell'iniziativa, ma questa volta vorrei poter dire la mia e votare i miei giochi preferiti.

Gioy

Sì, ti confermo la bella notizia! Nel momento in cui starai leggendo questa mia risposta, il sito aggiornato sarà già online. La data d'inizio dei giochi, infatti, è stata fissata per il 2 di marzo. Buona votazione.

Provvidenziale Nemesis,
mi consiglieresti un bel manageriale da giocare insieme al mio figlioletto, che è tanto appassionato di binari e ferrovie?
Mi divertirei a occuparmi dell'aspetto tecnico dell'avventura e lui sarebbe felice di vedere sullo schermo i suoi amati trenini. Un bacio e grazie.

Anna

**Cara Anna,
se ciò che cerchi è un gestionale a tema ferroviario, puoi scegliere fra diversi titoli: *Trainz Railroad Simulator, Railroad Tycoon, Sid Meier's Railroads, Chris Sawyer's Locomotion*. Un bacio enorme anche a te e al tuo bambino.**

per GMC), ma spero che, se la leggerai e condividerai il mio pensiero, lo diffonderai tramite la nostra rivista. Spero anche di non averti annoiato. Complimenti ancora e tanti saluti.

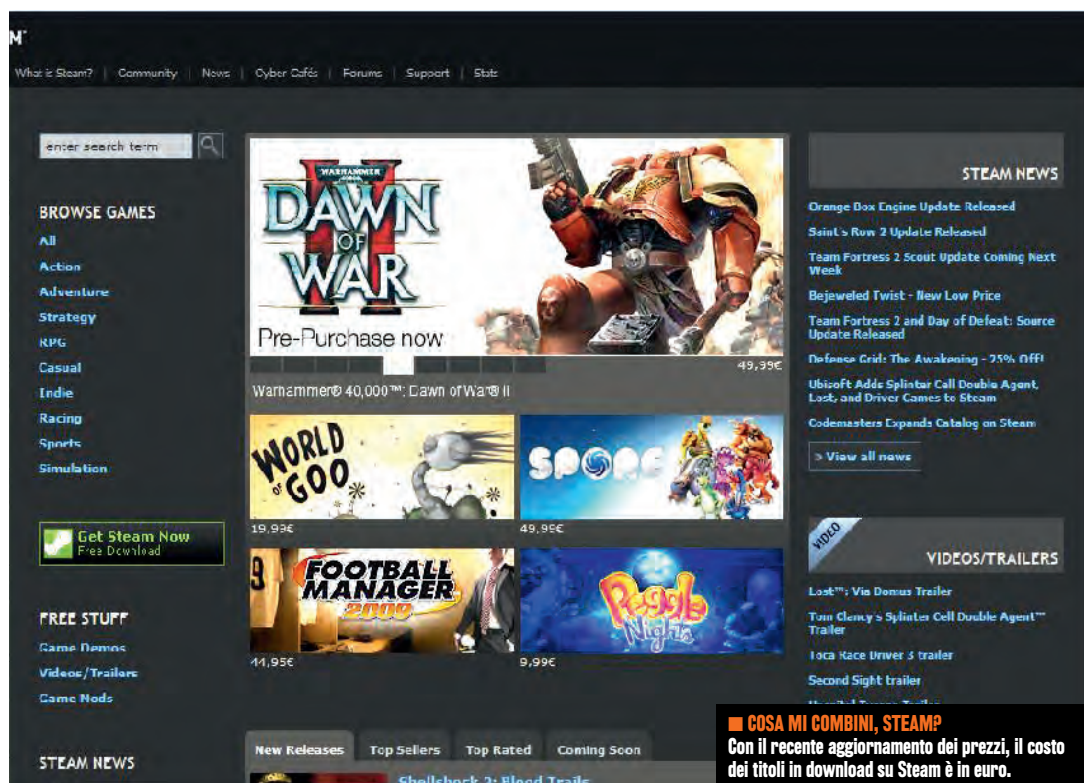
Guglielmo Viotto

L'incipit della tua mail potrebbe trarre in inganno: perché Nemesis ha pubblicato una lettera di un fan Nintendo nella posta di GMC? Be', basta leggere le prime righe per capire che si tratta di una "dichiarazione d'amore" al mondo dei videogiochi in generale e, come tale, merita un po' di spazio fra le pagine delle rivista che condivide con te questa passione. Devo anche ammettere che mi ha intenerita, in particolare, il paragone fra un mondo senza videogiochi e il 26 dicembre: il giorno successivo alla festa,

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

UN PIANTO LONTANO

Il nostro amico steckiteasy ha chiesto informazioni sullo sparatutto di Ubisoft nel **Thread** "*Far Cry 2*; bello?": Ciao a tutti, volevo chiedere se il gioco *Far Cry 2* (ambientato in Africa, in cui si vestono i panni di un mercenario) vale quanto molti hanno riferito. Ve lo chiedo perché un mio amico ha detto che è noioso, ripetitivo e abbastanza irreale. Non credendoci, ho fatto alcune ricerche su Internet e alcuni mi hanno risposto la stessa cosa. Voi che mi dite? Dico dice che: Come gioco è abbastanza ripetitivo e, soprattutto, è frustrante. Per spostarsi da un'area all'altra ci si impiega del tempo e, se lo si fa in macchina, ogni due secondi arrivano i nemici a rompere le scatole. Poi, la grafica è bella così come gli effetti di luce, ma ho trovato i colori troppo spenti. Per il resto, se lo comperi a poco potrebbe piacerti. Alla fine, sebbene le missioni siano troppo simili tra loro, ci sono diversi modi e strategie per affrontarle. Io l'ho preso a 25 euro, ma a prezzo pieno non credo valga la spesa. Una critica meno accesa arriva da Wazzup88: Ti dirò: bella la grafica, ottima la giocabilità, ma ho trovato il sistema un po' ripetitivo e troppo aperto. Se preferisci gli FPS modello *S.T.A.L.K.E.R.* ti piacerà, ma se sei orientato verso gli sparatutto "tradizionali" (con meno libertà d'azione e una maggior linearità della trama) forse ti conviene lasciare perdere.

COSA MI COMBINI, STEAM? Con il recente aggiornamento dei prezzi, il costo dei titoli in download su Steam è in euro.

"Che emozione, il primo gioco completo!"

da Dieci anni di GMC – Emanuele

più malinconico rispetto a una giornata qualsiasi perché richiama ancora il ricordo di bei momenti appena trascorsi. Una metafora delicata, creata da una persona che lascia trasparire la propria passione con parole cariche di affetto e riconoscenza. Bravo!

COSA MI COMBINI, STEAM?

Bellissima Nemesis,
salto subito i più che meritati complimenti per la rivista e passo a un argomento degno di nota, che ha suscitato in me molte perplessità. Parlo del ben noto Steam e dell'ultima idea di Valve di vendere i giochi in euro e non più in dollari, come qualche mese fa. Premetto che non ho mai avuto molta simpatia nei confronti di Steam, poiché sono un "appassionato di confezioni" e mi piace avere il gioco tra le mani, al posto di un semplice download. D'altro canto, Steam mi ha sempre attratto per la comodità e per i prezzi vantaggiosi, che dipendono dall'assenza di supporto fisico, della confezione, eccetera. Da qualche mese, però, Steam ha perso anche queste caratteristiche e, con esse, tutto il suo reale potenziale. Che senso ha acquistare un gioco su Internet quando il prezzo è uguale (se non superiore) a quello del titolo confezionato? Quali sono, al giorno d'oggi, i reali vantaggi di Steam?
Non mi venite a parlare di comodità: acquisto spesso videogiochi da siti Internet e il pacco arriva entro 24 ore a casa, per mezzo di un corriere. Tante volte, il prezzo del prodotto comprensivo di spedizione è minore di quanto si andrebbe a pagare da Steam per un misero download! Secondo me, con questa idea Valve perderà molti utenti, tra cui sicuramente il sottoscritto e altri miei amici, che la pensano nel medesimo modo. Un saluto e complimenti alla vostra meravigliosa rivista, che ritengo la migliore in campo di computer.

Mizio92

Proprio così: d'ora in poi, i prezzi di Steam saranno visualizzati in euro e non più in dollari. Capisco il tuo disappunto per non poter più approfittare del cambio favorevole per noi europei, ma non mi sembra il caso di prendere la cosa così male. Intendo dire che non si tratta di un colpo basso, ma di un semplice adeguamento al mercato. Purtroppo per noi tutti, è comprensibile e normale che sul nostro mercato i prezzi siano indicati in euro. Lo scopo di Steam non è di favorire un continente piuttosto che un altro grazie al cambio, bensì di costituire un metodo di diffusione dei giochi diverso dalla distribuzione nei negozi. Per alcuni, questo metodo è preferibile rispetto alla classica confezione, per altri, come te, è tutto il contrario. In ultima analisi, potrebbe non essere tutto perduto: se, con il tempo, i gestori di Steam dovessero accorgersi di una diminuzione del numero di download, potrebbero optare per ritoccare i prezzi... chissà.

PROGRAMMI UTILI

Salve Nemesis,
sono un lettore di GMC da un bel po' di tempo e ho sempre seguito, nonostante qualche numero perso, la rivista. Scrivo a te perché, sinceramente, non saprei a chi mandare questa mail, quindi perdonami se ho sbagliato sezione. Faccio il tecnico informatico sistemista e mi capita sempre di girare per Internet alla ricerca di programmi e utility per aiutare i clienti con i PC più intasati. Volevo segnalare un programmino molto comodo, consigliatomi anche dai miei colleghi di lavoro e che, magari, potrebbe essere inserito nelle utility del DVD Virtuale, data la sua semplicità di utilizzo e la sua comodità. Il programmino in questione si chiama JkDefrag. Il sito Internet ufficiale da cui scaricarlo è **www.kessels.com/Jkdefrag**. Si tratta di un programma sviluppato su licenza GNU, che dà modo di programmare deframmentazioni da eseguire sul PC a

dal Forum di

QUESTIONE RECENSIONI

Il **Canale** "Games Contact" è il posto giusto per togliersi dei dubbi su come si svolge il lavoro nella redazione di Giochi per il Mio Computer. aXelfg ha colto la palla al balzo e nel **Thread** "Domanda ai redattori di GMC riguardo i giochi recensiti" ha posto un interrogativo: volevo solamente sapere come mai alcuni videogiochi presenti nei negozi non vengono recensiti. I primi che mi vengono in mente sono i due episodi di *Madagascar*, *Torrente 3* e altri che ora non ricordo. La questione è stata affrontata anche da K_Shadow: Non è che dipende dal materiale che arriva in redazione? Non credo che a GMC prendano l'iniziativa sui giochi da recensire... o mi sbaglio? L'iniziativa è sempre della redazione e, come puntualizza il nostro Vincenzo Beretta: In diversi casi mi è capitato di recensire un gioco (soprattutto tra gli indipendenti, o tra i wargame) che ho comprato. O magari, ho notato che poteva essere un gioco interessante, abbiamo contattato gli sviluppatori (tramite la redazione) e ce lo siamo fatti spedire. Precisiamo che il buon Vincenzo non è appassionato di *Madagascar*...

XBOX 360

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Andrea G.co
bubbleboy
Davide Campana
HYPERLINK "mailto: G@rgeous"G@rgeous
H8_8H
ilMITO
KlaseR
Origami
PesceSolubile
Sandro86
T3ittico
Zeus

intervalli regolari. Si tratta di un servizio che fanno molti altri software simili, ma la cosa comoda di questo programma è che offre la possibilità di avviare una deframmentazione continua quando il processore è a riposo, agendo in idle. Mi spiego meglio. Con questa impostazione, JkDefrag controlla l'attività del processore e, quando questo è a riposo, avvia la deframmentazione. Non appena il processore comincia a lavorare, però, mette automaticamente in pausa il processo, lasciando il PC libero da operazioni aggiuntive che lo rallentino, per poi riattivare la deframmentazione quando la CPU smette di lavorare. Il programma è in inglese, ma esistono traduzioni in italiano e in altre lingue fatte da volontari. Esiste anche una versione tradotta del sito Internet **http://web.tiscali.it/danilovic/jkdefrag.htm**. Spero di essere stato utile e di aver segnalato un programma interessante.
Saluti.

Alex

Grazie, Alex. Il programma che consigli sembra piuttosto interessante, prenderemo in considerazione la possibilità di inserirlo nel DVD Virtuale che prepariamo mensilmente. Nel frattempo, coloro i quali volessero provarlo possono scaricarlo dal sito de te indicato. Ringrazia, da parte nostra, anche i tuoi colleghi sistemisti, magari alcuni di loro sono anche dei lettori di GMC.

GAMES FOR WINDOWS

Salve bellissima e informatissima Nemesis, mi rivolgo a te per risolvere un dubbio che nemmeno la Grande Rete ha saputo fugare. Questo dubbio si chiama *Fallout 3*, più precisamente i contenuti aggiuntivi che Bethesda ha intenzione di pubblicare in questi giorni. Quello che non capisco è se queste espansioni verranno distribuite solo tramite il servizio Games for Windows LIVE di Microsoft (come mi pare di aver intuito) o se sarà possibile anche acquistarle normalmente in negozio, come qualsiasi altro gioco. E poi come funziona? Tramite download digitale ti forniscono l'eseguibile con cui installare l'espansione, oppure è una procedura automatica da LIVE? Quando formatti il PC devi spendere di nuovo 10 euro di espansione? Grazie per l'eventuale risposta.

LegenD-X

A meno che l'espansione di cui si parla non sia talmente corposa da poter essere commercializzata nei negozi, i contenuti aggiuntivi (DLC) dovranno essere scaricati tramite il servizio Games for Windows – LIVE previa installazione di un apposito client che si occupa di fornire un'interfaccia per navigare nel Marketplace. In teoria, una semplice formattazione del PC non costringerà ad acquistare nuovamente il DLC, che dovrebbe restare disponibile gratuitamente per il download come avviene con il Marketplace di Xbox Live, a patto che l'accesso venga effettuato con lo stesso profilo utente che risulta essere l'acquirente del DLC.

IL POSTO DELLE PATCH

Salve Nemesis,
ti scrivo nuovamente per porgerti un semplice quesito: ho acquistato il numero di GMC con allegato *Neverwinter Nights 2* che, in tutta onestà e nonostante la mia diffidenza iniziale, si è dimostrato un titolo più che valido (anche se, a volte, rischia di essere alquanto complesso nella gestione delle meccaniche di utilizzo e sviluppo del personaggio). Seguendo la vostra guida, ho aggiornato il gioco all'ultima patch disponibile scaricando gli aggiornamenti direttamente dal sito ufficiale. A questo punto, mi chiedo: se volessi disinstallare il gioco al termine dell'avventura, come fare per mantenere gli aggiornamenti senza dovere incorrere nella necessità di scaricarli nuovamente? Ho notato, infatti, che, sia nella cartella di installazione creata dal programma, sia in quella collocata in Documenti, esiste una directory "patch" che, purtroppo, è vuota e quindi non saprei dove siano stati collocati gli aggiornamenti al momento del download, sempre che siano stati archiviati da qualche parte. Grazie per la risposta, un saluto a tutta la redazione.

PS: Avete fatto bene a dare una sonora bastonata alla penosa versione di *Forsaken Gods* messa sul mercato! Peccato, perché essendo appassionato della serie, avrei voluto acquistare anche questa espansione.

Daniele

Sul sito ufficiale da cui hai scaricato le patch, troverai anche una dettagliata descrizione dei file di aggiornamento, compresa l'indicazione della cartella di destinazione del software, che dovrebbe essere **C:\NeverwinterNights\NWN**. Per quanto riguarda *Forsaken Gods*, è davvero un peccato: chi si sarebbe aspettato un tale scivolone?

RICHIESTA DI AIUTO

Salve Nemesis,
sono un vostro fedele lettore da anni e, per la prima volta, mi trovo costretto a chiedere delucidazione a te e al tuo fantastico team. Ho appena fatto il mio ingresso nel mondo di Internet e sono alla ricerca di siti che mi permettano di scaricare, in maniera gratuita e legale, vecchi titoli quali, per esempio, *Warhammer Epic 40.000 Final Liberation* (non so neanche se sia possibile farlo) o giochi freeware. L'unico che sia riuscito a trovare è **www.classic-pc-games.com**, ma non sono certo della sua attendibilità. Spero che tu riesca a indicarmene qualcuno. Ringraziandoti per l'attenzione prestatami, non posso che concludere facendo a te e ai ragazzi della redazione i miei più sinceri complimenti.

Mauro M.

Caro Mauro,
come ho già ripetuto più volte, bisogna fare molta attenzione quando si desidera scaricare dei giochi nella più completa legalità, poiché le cose non sempre sono come sembrano. Per esempio, non basta considerare "vecchio" un gioco per poterlo scaricare senza problemi e non è sempre chiaro se un gioco considerato "abandonware" sia effettivamente classificabile come tale, a meno che non ci sia un'espressa rinuncia da parte di chi ne detiene il diritto d'autore. Il link da te citato è una buona risorsa da consultare, ma ti consiglio anche di provare il sito italiano **http://freeabandonware.blogspot.com** o **www.xtcabandonware.com**

TUTTI I COLORI DELL'ARCOBALENO

Parlando di sparatutto in soggettiva, il nome *Rainbow Six* salta sempre fuori. Nel **Thread** "*Raibown Six Vegas*, merita?", il nostro Gordon Fre3man chiede informazioni sul titolo in questione: Mi sapete dire i dettagli: longevità, multiplayer, eccetera? Una prima sintesi arriva dalla tastiera di full metal: Comandi due compagni di squadra contro dei terroristi, è un buon FPS. Nell'online c'è anche il Mod cooperativo, in cui far fuori i terroristi in varie mappe. Solo nel seguito, invece, c'è direttamente la campagna cooperativa. Come giustamente precisa chinook: È meno tattico degli episodi fino a *Raven Shield*, si è evoluto in maniera hollywoodiana, ma è comunque un ottimo titolo d'azione con un pizzico di strategia, che non guasta. Non ha evidenti difetti e lo consiglio, così come il secondo capitolo. Se, invece, vuoi qualcosa di più tattico, dovresti orientarti verso la serie *Ghost Recon Advanced Warfighter*.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

DRITTE SPAZIALI 2.0

Continuiamo a parlare di fatti galattici con il **Thread** "Giochi fantascientifici..." a cura di Babboleadoro: Buongiorno a tutti, potreste consigliarmi qualche gioco fantascientifico? Magari in cui ci siano soprattutto alieni, galassie, combattimenti, eccetera. Deve girare con questa configurazione: AMD Athlon 1,99 GHz, 512 RAM e ATI x200. Secondo Kelvan, potresti provare: *StarCraft*, mentre l'idea di Beriol contempla: *Mass Effect* in primis, i due *KOTOR* se ti piace "Star Wars", e poi la serie *X* di simulatori spaziali. Anche se non li ho mai provati, molti dicono che siano ben fatti e complessi. Attento, però, che come scrive bigbill: *Mass Effect* non parte, mentre i due *KOTOR* potrebbero anche farcela.

MEN OF

WAR

"Dai creatori di Soldiers, uno spin-off che riporta in auge tutta la drammaticità della Seconda Guerra Mondiale"

Multiplayer.it

Combatti la guerra che ha cambiato il mondo...

- Negli scenari di Russia, Africa, Ucraina, Grecia e Germania dalla prospettiva dei Russi, dei Tedeschi e degli Alleati.
- La funzione "Controllo Diretto" ti permette di portare i combattimenti al di là dei confini degli RTS.
- Scenari dettagliatissimi e completamente distruttibili ricreati sulle mappe della II Guerra Mondiale.
- Fino a 16 giocatori nella ricca scelta delle modalità multigiocatore.

DISPONIBILE ORA

PC DVD ROM · DMS · BEST WAY · 1C COMPANY · 505 GAMES

16+ www.pegi.info

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

LA PAROLA A SKULZ

Noto con piacere che molti dei videogiocatori che ci scrivono sono alle prese con grandi titoli del passato, e qui in GMC ci siamo impegnati al massimo per risolvere i loro problemi. Però, ragazzi, non esagerate con i "ricorsi" storici, provate a sfidarci anche con quesiti più attuali!

PRINCE OF PERSIA: I DUE TRONI

B Prima di tutto volevo fare un saluto a tutta la redazione.
Ti scrivo, carissimo Skulz, per chiederti aiuto in *Prince of Persia: I Due Troni*. Sono rimasto bloccato dove devo sconfiggere il Visir: faccio tutto, ma quando lui è in alto e io mi devo arrampicare sui massi volteggianti, arrivo solo fino al terzo e poi non so più dove andare.
Grazie in anticipo!

Vax

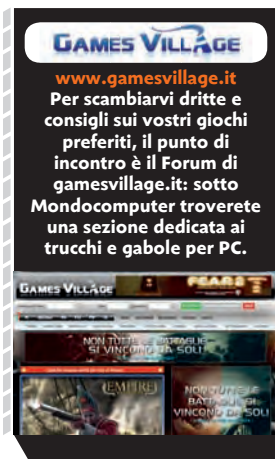
R Ciao Vax, intanto ti facciamo i complimenti per aver raggiunto la fase conclusiva del combattimento contro il Visir, quella che si attiva quando il cattivone ha perso due terzi della sua energia. Per rifilargli il colpo di grazie devi, per l'appunto salire sulle rocce, prestando attenzione ai suoi attacchi con le sfere di energia. Per raggiungere il punto della stoccata conclusiva, corri sulla colonna e salta sul primo masso, procedi dritto, poi a sinistra e attaccati all'asta per arrivare al secondo masso. Da qui, corri lungo la parete sulla destra, salta sulla roccia, poi su quella di fronte e procedi quindi verso sinistra. Salta in alto a destra per due volte, procedi correndo lungo la parete sempre a destra e fai un balzo sull'asse dalla quale potrai raggiungere un nuovo masso. Ora vai verso sinistra, corri sulla parete a destra, salta sulla roccia e quindi sull'asse. Procedi dritto, poi salta in alto a destra e ancora dritto fino all'asse successiva sulla destra. Continua correndo lungo il muro e salta in avanti fino ad arrivare in cima. Da qui puoi spiccare il balzo finale contro il Visir e mandarlo al tappeto una volta per tutte non appena la tua arma si illumina.

Lo scontro finale con il Visir di *Prince of Persia: I Due Troni* prevede dei passaggi alquanto acrobatici.

DARK SEED II

B Ciao Skulz,
questa è la prima volta che ti scrivo, perché ho bisogno del tuo prezioso aiuto. Sto giocando a *Dark Seed II* e sono un po' in difficoltà già all'inizio. Ti vorrei chiedere di darmi la soluzione completa. Cosa devo fare per riceverla e quanto mi costerebbe?
Grazie, spero di sentirti al più presto.

Giancarlo

R Ciao Giancarlo, non posso per ovvi motivi di spazio fornirti la soluzione completa del gioco, ma posso comunque darti alcune dritte per superarne la prima parte. Dopo che lo sceriffo ha finito il suo racconto, prova ad aprire la porta del ripostiglio, che però sarà chiusa. Raggiungi quindi tua mamma

Linea diretta

D "Skulz, non è che hai voglia di darmi un aiutino in *Gothic 2*?" Ciao **Ganzo**, la voglia ce l'avrei anche, ma conosco pochissimo il gioco, quindi chiedo volentieri una mano ai miei collaboratori. "Credo di essere nel terzo capitolo: sono appena tornato a Khorinis e mi sono recato dai maghi del fuoco per mettere le mani sull'occhio. Mi sono trovato costretto a farlo riparare, ma il fabbro è stato accusato di omicidio e non mi può aiutare... a meno che io non riesca a farlo scarcerare. Ho capito che devo trovare i testimoni fasulli che lo hanno incastrato e ho scoperto che uno è un uomo del governatore. Il fatto è che non riesco a capire qual è l'altro..." Ragazzi carissimi, vi chiedo gentilmente di levarmi il testimone dal fuoco.

La parola all'esperto Still Life

D Gentile Skulz,
sono bloccato nel videogioco *Still Life*, precisamente nella fase dei robot. Proprio non riesco ad andare avanti! Le ho provate tutte, ma non ho la prontezza di riflessi necessaria.
Ti chiedo gentilmente una scorciatoia.
Ciao e grazie.

Rombi

R Ciao Rombi, l'enigma dei raggi laser ha messo in difficoltà non pochi giocatori, quindi non ti devi disperare. Dopo aver attivato il robot con il tasto rosso, premi la freccia verso l'alto per fargli raggiungere la camera di fianco e conducilo fino al pannello di controllo della porta per fargliela disattivare. A questo punto devi fare in modo che i laser siano visibili: ti sarà utile l'estintore che si trova nel garage, da raggiungere mediante l'ascensore. Usa l'estintore sui laser e libera un secondo robot, quindi con estrema rapidità premi i tasti sullo schermo O, O, N, S. Aspetta che i raggi si spostino e procedi sempre molto velocemente con O, O, S fino alla zona sicura. Poi premi tre volte O, attendi che il laser si trovi sul riquadro appena sopra quello del robot e premi O, N, O, S, O, N per raggiungere un'altra posizione senza pericoli. Ora arriva la parte più impegnativa: premi N e poi, appena il raggio si sposta, clicca su N, N, O, N, N, E, N, O, N. A questo punto devi andare verso destra premendo E, N, N, O, N, N, O, N, N ed E, prima di completare il tuo giretto robotico cliccando tre volte di fila su N. Per chiudere il discorso attraversa la sala con i laser e raggiungi il computer...

in cucina e prendi la calamita dal frigorifero prima di spostarti verso destra nel soggiorno. Accendi la TV e resta a guardare come le immagini del telegiornale si trasformano in un messaggio in diretta dall'universo parallelo del Mondo Oscuro!
A questo punto suonerà il campanello: è il postino, quindi vai ad aprire e intasca il biglietto del circo. Prima di uscire di casa per andare a incontrare Jack, ricordati di prendere la macchina fotografica, che si trova nel mobile a sinistra della televisione. Da qui in poi, ti lascio divertire da solo!

GRIM FANDANGO

B Ciao immarcescibile Skulz, non mi perdo in convenevoli, perché ho la necessità di passare subito al sodo. Sto giocando a *Grim Fandango* e sono riuscito a raggiungere l'interno del montacarichi, quello che molte delle persone che ho interpellato prima di te, mi dicono di bloccare mediante il muletto. Io però non ho capito bene come devo procedere, riesci a darmi una mano tu? Ti ringrazio e saluto te insieme a tutta la redazione di GMC!

Cecco_B

R Ciao Cecco, prova a fare così: fai scendere il montacarichi al livello del pavimento e piazza il muletto al suo interno, prestando attenzione a posizionare le forche rivolte verso al porta. Salta giù dal muletto e vai all'interruttore per attivare l'ascensore, quindi molto velocemente torna a bordo del muletto per spostarlo in avanti e bloccare la salita del montacarichi al piano intermedio. Infine, fai salire le forche di carico del muletto per poter accedere al passaggino nascosto in cui si trova la valigia che è stata sottratta a Charlie.

ARX FATALIS

B Skulz, solo tu mi puoi aiutare! Sono rimasto bloccato nella stanza dei Golem all'interno del tempio di Akbar di *Arx Fatalis*. Dopo aver inserito il cuore nella statua ho raggiunto un'area con tre leve da azionare, ma non so cosa devo farci! Riesci a darmi la soluzione? Te ne sarò grato per sempre!

Patty

R Ciao Patty, per prima cosa chiuditi subito alle spalle il portone da cui sei passata per raggiungere la zona delle leve.
Poi vai nella sala in cui bisogna inserire la combinazione, utilizza il numero 113 e solo dopo muovi la leva. A questo punto devi posizionare un oggetto abbastanza pesante sul pannello del pavimento e subito dopo andare ad azionare la leva corrispondente. Attento che quest'ultima va mossa proprio mentre viene premuto il meccanismo sul pavimento. Fatto ciò, potrai raggiungere l'interruttore utile ad aprire il passaggio alla fine del corridoio e correre lì per muovere il ponte.

GIOCHI COMPUTER

Per venire a capo degli enigmi di *Arx Fatalis* bisogna tirare numerose leve, a volte in un ordine preciso!

Quesiti dal passato Max Payne 2: The Fall of Max Payne

D Ciao Skulz, immagino sia passato un sacco di tempo dall'ultima volta che hai avuto a che fare con *Max Payne*. Parlo del secondo episodio, quello in cui a un certo punto bisogna fare la pelle a Vladimir. Il problema è che, nel mio caso, è lui che fa la pelle a me, mandandomi in mille pezzi con una bomba! Sono sicuro che tu sai cosa bisogna fare per risolvere la faccenda, non è che potresti dirmelo? Tanti saluti!

Antonio88

R Ciao Antonio, sono lieto di comunicarti che ti stai perdendo in un bicchiere d'acqua. La deflagrazione dell'ordigno piazzato da Vladimir è indubbiamente letale, a meno che non ci si vada a nascondere nella stanza blindata, avendo cura di chiudere la porta! Quando il "botto" è passato, non devi fare altro che aprire il passaggio premendo il pulsante sul muro e darti da fare con la caccia al cattivo.

D "Ciao profeta delle gabole, passo al sodo chiedendoti un consiglio per *Alone in the Dark 4*... non l'ultimo episodio, proprio il quarto!" Caro **Alessio**, sei nel posto giusto! Sono sicuro che riusciremo a risolvere il tuo problema. "Sono rimasto bloccato nella biblioteca con i libri da posizionare correttamente. Questo l'ho fatto, ma adesso ho visto una porticina che si apre solo previa combinazione. Ovviamente i numeri mi mancano, me li potete dare voi?"

D "Ciao Skulz, mi rendo conto che venirti a chiedere un aiuto per un gioco datato come *Shadowman* sia un po' fuori tempo massimo, ma tant'è... Ho deciso di giocarci e ora son qui in difficoltà." Cara **Barby**, ammetto di ricordare poco o nulla del gioco in questione, ma puoi stare certa che una soluzione qui, tutti insieme appassionatamente, la troveremo di sicuro! "Sono riuscita a raccogliere 120 anime, credo che siano tutte, però mi sono accorta che tra gli oggetti mi manca il Libro dei Segreti. Cosa accidenti devo fare per averlo?"

SCOOP
prima occhiata

DRAKENSANG

Il ritorno dei giochi di ruolo vecchio stile?

■ **SVILUPPATORE** Radon Labs ■ **GENERE** Gioco di ruolo
■ **CASA** FX Interactive ■ **INTERNET** www.drakensang.com

PERSONAGGIO DI CARATTERE

In *Drakesang*, il vostro alter ego verrà "definito" da una scheda con centinaia di caratteristiche, abilità e attributi, in netta controtendenza rispetto a quanto visto negli ultimi tempi, con le software house che cercano di semplificare al massimo questo aspetto. Oltre a razza e professione, ogni personaggio sarà caratterizzato da attributi principali (che ricordano quelli di "D&D", ma sono diversi – per esempio, compare il "coraggio"), dai valori di base, come "attacco", "energia astrale" e "resistenza", ma soprattutto dai Talenti. Questi ultimi coprono la sfera fisica, quella della natura, della socialità, la conoscenza e le capacità "artigianali". Ma non è finita: esistono Talenti anche per il combattimento e per la magia, oltre ad abilità speciali.

IL MAGICO MONDO DI *DRAKENSANG* VI CATTURERÀ PERCHÉ:

- **È un GdR "vecchia scuola", con centinaia di quest principali e secondarie.**
- **Utilizza il sistema di gioco del famoso "Uno sguardo nel buio".**
- **Ogni personaggio vanterà tonnellate di caratteristiche e abilità.**
- **Arriverà completamente tradotto in italiano e a un prezzo contenuto.**

I nostri lettori con qualche anno in più sulle spalle ricorderanno "Uno sguardo nel buio" soprattutto perché, nei primi nei primi Anni '80, contemporaneamente alla diffusione dei GdR da tavolo, venne lanciata nel nostro Paese una collana di "libri game" che utilizzavano il suo sistema di gioco.

In realtà, "Uno sguardo nel buio" è anche un gioco di ruolo da tavolo a tutti gli effetti, che ha conosciuto un'enorme diffusione nei paesi nordici, rivaleggiando addirittura con il più noto "Dungeons & Dragons", soprattutto dalla versione 4.1 (la prima a essere stata tradotta in inglese).

Finora, il variopinto e multiforme mondo di Aventuria ha ospitato decine di espansioni, libri, libri game e persino due giochi per PC, giunti in Italia solo d'importazione parallela. È stata, dunque, un'ottima notizia scoprire che *Drakensang*, nuovo GdR per computer ambientato nel mondo di "Uno sguardo nel buio", sta arrivando anche nel Bel Paese, per di più completamente tradotto in italiano e a prezzo contenuto, come consuetudine di FX Interactive.

Drakensang è un gioco di ruolo che unisce l'aspetto grafico di titoli recenti, come *Oblivion*, a una struttura "vecchia scuola". Come potrete verificare di persona con il demo già pubblicato in inglese, è molto simile a capolavori di inizio 2000, e non è difficile notare un ritorno al passato verso titoli come *Baldur's Gate II*. Graficamente, *Drakensang* ricorda *Oblivion* in terza persona, anche se è consentito "zoomare" lontano e sollevare lo sguardo, in modo da passare a una visuale dall'alto che non è molto lontana da giochi in prospettiva isometrica come, appunto, il capolavoro di BioWare.

"STA ARRIVANDO ANCHE NEL NOSTRO PAESE, TRADOTTO IN ITALIANO E A UN PREZZO MOLTO CONTENUTO"

È presente un sistema di automapping, una sorta di GPS fantasy che mostra la posizione di persone e zone visitate, oltre a quella dei punti importanti per le quest attive. Naturalmente, all'inizio la mappa è completamente "bianca", e viene scoperta durante le vostre esplorazioni.

In *Drakensang* basta avvicinarsi a qualsiasi abitato per venire letteralmente sommersi dalle quest, che vanno dalla classica "missione prendi-e-porta", a compiti più elaborati e impegnativi, in cui è necessario un po' di acume per scoprire il passo successivo.

Drakensang arriverà in Italia verso la metà di giugno. Aspetteremo qualche mese in più rispetto ai giocatori nord europei, ma in compenso avremo una versione totalmente in italiano, al solito prezzo molto contenuto tipico di FX Interactive.

GIOCHI COMPUTER

Il mondo di Aventuria è ricco di zone suggestive : d'altra parte, in oltre vent'anni sono state create numerose espansioni per il gioco da tavolo.

Il party torna a essere importante nel gioco di ruolo su PC: al contrario di molti altri titoli di questi anni, in *Drakensang* potrete contare su diversi compagni di viaggio.

Non mancano scontri e duelli con creature mostruose; dato che il gioco è ambientato in un mondo ben diverso dal classico "D&D", ne vedremo delle belle.

Graficamente, il gioco è più che degno: potrete provare il demo anche immediatamente. È disponibile in inglese sul sito ufficiale.

DATA DI USCITA GIUGNO 2009

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** FX Interactive
- **Provenienza:** Madrid, Spagna
- **Nati nel:** 1999
- **Storia:** FX Interactive è specializzata nel produrre e importare giochi in Italia e Spagna, proponendoli a prezzi contenuti
- **Li conosciamo per:** La celebre saga di *Imperium* e di *Imperium Civitas*. La produzione di FX Interactive non conosce barriere tra i generi: grazie a loro, in Italia sono arrivate avventure come *Jack Keane* e giochi arcade come *Trials 2*.

ATTENDERE PREGO!

Le promesse di *Drakensang* sono allettanti, soprattutto per i giocatori di vecchia data. Vedremo a giugno.

SCOOP
prima occhiata

MENU ESTIVO
Le critiche servono a qualcosa: dopo tanti anni, anche Milestone ha finalmente capito che i menu dei suoi giochi erano decisamente scomodi. Il numero di azioni necessarie a elaborare una moto e tornare in pista era spropositatamente alto, e obbligava a poco intuitivi funambolismi per raggiungere il menu interessato. Finalmente, con *SBK09 Superbike World Championship*, navigare fra le varie opzioni sarà più naturale e intuitivo, come tutti i piloti virtuali si aspettano.

SBK09 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Milestone torna all'attacco, sempre in moto!

SVILUPPATORE Milestone **GENERE** Gioco di guida
CASA Black Bean **INTERNET** www.blackbeangames.com

MAIN MENU

Multipla

SBK09 VI FARÀ SCORRERE L'ADRENALINA A MILLE PERCHÉ:

- Finalmente torna il circuito di Imola!
- Il sistema di controllo è stato tarato a dovere.
- È adatto ai patiti della simulazione tanto quanto ai giocatori occasionali.
- I dati telemetrici delle moto sono stati forniti dai veri team SBK.

DATA DI USCITA MAGGIO

CON **la puntualità di un orologio svizzero, Milestone si presenta all'appuntamento con il mondiale Superbike, e se l'incarnazione 2008 del suo *SBK* non rimarrà fra le pietre miliari dei videogiochi, non è escluso che il 2009 possa offrire un filo di pepe in più.**

Stando agli sviluppatori, è stato aggiustato leggermente il modello di guida, mantenendo il medesimo rigore quando si affronta la pista con approccio simulativo, ma rendendo la vita più facile a chi decide di limitarsi alla modalità più giocosa (o arcade, per dirla in gergo). Il motore grafico del nuovo *Superbike World Championship* appare il medesimo di *SBK08*, pur con qualche ritocco. Rimangono gli splendidi modelli 3D di moto e centauri che avevano caratterizzato le precedenti edizioni, e, anche a un anno di distanza, le animazioni del pilota che lotta per tenere a bada i cavalli della moto si riconfermano ammalianti.

La versione in corso d'opera di *SBK09* con cui abbiamo compiuto i primi giri presentava ancora dei paesaggi piuttosto spogli attorno ai tracciati. Tuttavia, sono state decisamente migliorate le texture dell'asfalto e dell'erba a bordo pista. Non abbiamo avuto modo di provare tutte le condizioni atmosferiche, ma da quanto abbiamo visto, gli shader apparivano realizzati per PC e non per PlayStation 2 (come invece era successo nell'edizione predente). I circuiti sono

"IL REALISMO È DECISAMENTE ELEVATO"

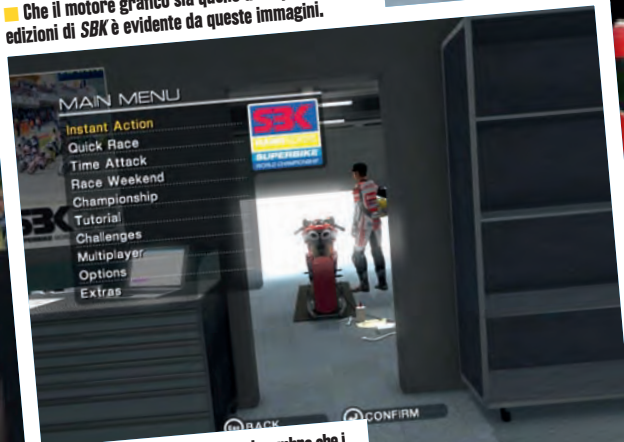
quelli del campionato Superbike, dunque comprendono Imola e Kyalamy, introdotti quest'anno: sono discretamente realizzati, ma ancora basati sulla vecchia tecnologia legata ai disegni CAD originali. Crediamo sia ora di cambiare e utilizzare nuovi metodi che permettano di mappare con più precisione le piste, come il Laser Scanning impiegato da Codemasters per il suo nuovo gioco basato sulla Formula 1.

Per quanto riguarda il controllo dei bolidi a due ruote, in modalità simulativa non abbiamo riscontrato particolari differenze rispetto a *SBK08*: il realismo è decisamente elevato, e il joypad non è la periferica ideale per gestire alla perfezione una moto da corsa. In ogni caso, la sensazione è che, questa volta, il Controller Xbox 360 per Windows sia stato tarato meglio e che sia più facile mantenere le traiettorie e gestire le frenate. La cura riposta nel sistema di controllo si nota soprattutto giocando in modalità arcade, quando ci si può concedere qualche piccolo errore in più e, di conseguenza, è facile trovare il ritmo del percorso, ottenendo discreti piazzamenti.

Sebbene *SBK09* non mostri enormi differenze rispetto al predecessore, almeno allo stato attuale dei lavori, i programmatori sembrano aver capito su quali aspetti intervenire per rendere l'esperienza migliore. Speriamo che riescano a registrare a dovere il motore della loro "due ruote" in previsione della partenza, prevista per fine maggio. GIOCHI COMPUTER

I fondali rimangono poco curati, ma almeno le texture del tracciato e quelle immediatamente attorno sono di qualità accettabile.

I danni a moto e pilota sono molto più evidenti che nelle passate edizioni di Superbike World Championship.

Che il motore grafico sia quello delle precedenti edizioni di *SBK* è evidente da queste immagini.

Per la gioia degli appassionati, sembra che i menu di gioco saranno più facilmente navigabili.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Milestone
- **Provenienza:** Milano
- **Nati nel:** 1996
- **Storia:** Milestone tiene alta la bandiera dei giochi di guida italiani. Li abbiamo conosciuti con *Screamer 2* (1996) e *Screamer Rally* (1997). Nel 1999 hanno stupito gli appassionati con la simulazione *Superbike World Championship*, cui sono seguiti *Superbike 2000* e *Superbike 2001*. In tempi più recenti, hanno firmato *S.C.A.R.* ed *Evolution GT*, i recenti episodi della serie *SBK*, per PC e console, e *MotoGP 08*.
- **Li conosciamo per:** *Superbike 2001, S.C.A.R., Evolution GT, SBK08.*

ATTENDERE PREGO!
Le gare Superbike su PC cominceranno a maggio.

SCOOP
prima occhiata

SPLIT/SECOND

Dai creatori di *Pure*, un gioco di corse che spacca il secondo.

- **SVILUPPATORE** Blackrock Studios
- **GENERE** Gioco di corse
- **CASA** Disney Interactive Studios
- **INTERNET** www.disney.co.uk/disneyinteractivestudios/blackrockstudio/

IL GRANDE SFRACELLO

In *Split/Second* gli sviluppatori di Blackrock Studios si sono immaginati un reality show ultramoderno, nel quale gli spettatori assistono a gare mortali su percorsi cittadini imbottiti di esplosivi. Per questo, la città va considerata con un vero e proprio set cinematografico, ed è stata costruita per dare vita a situazioni che vanno ben oltre le normali sfide automobilistiche. Non si sa ancora nulla dell'online, ma questo aspetto, se ben sfruttato, potrebbe dare vita a modalità molto interessanti e a degli show che raccolgono le migliori gesta dei corridori virtuali di tutto il mondo.

SPLIT/SECOND FARÀ SCINTILLE SULL'ASFALTO PERCHÉ:

- **La possibilità di scatenare esplosioni è molto originale.**
- **La natura dinamica dei circuiti renderà le gare più interessanti.**
- **Lo stile di guida sarà esagerato e spettacolare.**
- **Ci sono molte potenzialità per un buon multiplayer.**

NEGLI **ultimi anni, la divisione dedicata ai videogiochi di Disney ha adottato una politica più aggressiva. Dopo l'acquisizione di nuovi studi di sviluppo, ha iniziato a pubblicare giochi più maturi e adulti, ben lontani dalle classiche trasposizioni cinematografiche dei vari film d'animazione.**

Abbiamo visto *Turok*, nome ripescato dal passato dei videogiochi e, di recente, siamo rimasti piacevolmente sorpresi da *Pure*, sviluppato dagli inglesi di Blackrock Studios. Questi ultimi che sono già al lavoro su un nuovo progetto intitolato *Split/Second*. Siamo andati a trovarli a Brighton e abbiamo avuto modo di dare una primissima occhiata a ciò che bolle in pentola. Dopo aver visto l'introduzione, abbiamo avuto la sensazione di trovarci davanti a un recente episodio di *Burnout*. Supermacchine da strada, circuiti cittadini e incidenti stratosferici sono il fulcro dell'azione, proprio come nella fortunata serie di EA. *Split/Second*, però, si basa su un'interessante premessa, che giustifica parzialmente gli eccessi che si svolgono su schermo e dà luogo a un originale elemento di gioco.

La trama, infatti, parla di un brutale reality show, nel quale vengono costruite delle città apposta per dare vita a gare pericolose e spettacolari. Per rendere il tutto più piccante, alcune zone strategiche (quali ponti, gru e palazzi) vengono imbottite di esplosivi, che possono essere azionati a piacimento

"ALCUNE ZONE STRATEGICHE DELLA CITTÀ VENGONO IMBOTTITE DI ESPLOSIVI"

dai piloti più abili. Sì, perché i punti ottenuti con la propria guida spericolata permettono di innescare detonatori quando si è nelle vicinanze, facendo cadere detriti e calcinacci sui propri inseguitori. Questi sconquassi, oltre a causare incidenti di grandi proporzioni, cambiano dinamicamente la struttura del tracciato, gettando le basi per delle gare varie ed emozionanti.

L'idea è senza dubbio valida, ma affinché funzioni a dovere sarà necessario calibrare con attenzione molte variabili, in modo da impedire che si crei uno squilibrio tra i corridori in testa e quelli rimasti indietro. In ogni caso, lo stile scanzonato e centrato sul divertimento di *Pure* traspare anche in *Split/Second* e, considerando che il gioco vero e proprio non uscirà prima del 2010, gli studi di Blackrock hanno tutto il tempo per confezionare un prodotto rifinito e bilanciato. Dovranno lavorare anche sulla grafica, al momento un po' sottotono rispetto agli standard dei PC; è vero che le esplosioni e i detriti vengono renderizzati in maniera efficace pur essendo all'interno di vasti scenari cittadini, ma il livello di dettaglio e la qualità degli effetti hanno ancora bisogno di un po' di attenzioni. Auguriamo buona fortuna a Blackrock, dunque, e ci auguriamo che il 2010 ci porti un'altra gradita sorpresa targata Disney.

GIOCHI COMPUTER

Investendo i punti ottenuti con lo stile di guida, si possono giocare degli scherzetti ai propri inseguitori.

Le esplosioni hanno effetti devastanti e, spesso, sono visibili da tutta la pista.

I detriti e calcinacci rimangono sulla pista, cambiandone dinamicamente la conformazione.

Il modello di guida è permissivo, e incoraggia le manovre più assurde e spettacolari.

DATA DI USCITA 2010

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Blackrock Studios
- **Provenienza:** Brighton
- **Nati nel:** 2000
- **Storia:** Nati come Climax Racing nel 2000, gli studi sono recentemente entrati a far parte della famiglia di Disney e hanno preso il nome di Blackrock Studios. Tutta la loro carriera è stata centrata sulla realizzazione di giochi di corse di tutti i tipi.
- **Li conosciamo per:** *Pure*, alcuni episodi di *MotoGP* e la serie di *ATV* su console.

ATTENDERE PREGO!
Lo sviluppo sembra a buon punto, ma non vedremo *Split/Second* prima del 2010.

SCOOP
prima occhiata

RUSE

La miglior difesa? È l'inganno!

SVILUPPATORE Ubisoft **GENERE** Strategia
CASA Ubisoft **INTERNET** www.ubi.com/it

LE BASI STORICHE DELL'INGANNO

La storia della guerra è ricca di esempi d'inganno e stratagemmi elusivi, a partire dagli insegnamenti de "L'Arte della Guerra" di Sun Tzu. Tuttavia, *Ruse* è evidentemente ispirato agli episodi più recenti della Seconda Guerra Mondiale, soprattutto all'operazione Fortitude, con cui gli Alleati sono riusciti a convincere Hitler e il suo controspionaggio che lo sbarco nella Francia occupata sarebbe avvenuto dalle parti di Calais. Fortitude ha visto la creazione di intere divisioni "fasulle", con tanto di carri armati gonfiabili messi in bella mostra su campi deserti, proprio davanti al finto obiettivo in terra francese. Il piano funzionò così bene, che le divisioni corazzate tedesche furono tenute di riserva per oltre due settimane dopo lo sbarco in Normandia, dato che le alte sfere tedesche erano convinte che si trattasse di un "diversivo".

RUSE NON INGANNERÀ I FAN DEI WARGAME PERCHÉ:

- Aggiunge una nuova dimensione strategica, quella degli stratagemmi di altissimo livello.
- È comunque un RTS, anche se pensato per un livello più strategico che tattico.
- Utilizza un motore grafico semplicemente spaventoso.
- In multiplayer, sarà divertente ingannare i nostri amici e attaccarli dove meno se lo aspettano!

ESISTONO tre livelli di strategia in *Ruse* e hanno persino un'identità grafica.

Selezionando la visuale più "vicina" al campo di battaglia, è uno strategico in tempo reale, in cui è necessario spostare le truppe verso il nemico, ordinare loro di scaricare una salva d'artiglieria contro le posizioni avversarie, o mandare un velivolo in esplorazione. Il livello "medio" è più simile a un gestionale, e ci consente di costruire la nostra "base" e tutte le installazioni necessarie per produrre ogni genere di mezzo; infine, il livello più "strategico" ci permette d'utilizzare degli "stratagemmi" di ampio respiro, che vanno dal creare delle basi-fantoccio per attirare l'attenzione del nemico, al mascherare con il silenzio radar i movimenti delle nostre unità in una determinata zona.

Senza dubbio, e lo si capisce dal titolo stesso (*Ruse* significa "inganno"), in questo nuovo gioco di strategia, Ubisoft ha posto l'accento sulla capacità di manipolare e circuire il nemico. Esistono oltre dieci "stratagemmi" e, normalmente, potrete sfruttarne solo due o tre; la vostra capacità di selezionare il più adatto alla situazione e il tempismo con cui lo attiverete faranno

"PONE L'ACCENTO SULLA CAPACITÀ DI MANIPOLARE E CIRCUIRE IL NEMICO"

la differenza tra la vittoria e la sconfitta. Il periodo storico in cui vi muoverete è la Seconda Guerra Mondiale. Prenderete il controllo dell'esercito Alleato e dovrete confrontarvi con tutte le potenze del periodo, Italia compresa. La campagna single player è composta da una serie di missioni che vi porteranno dal Nord Africa alla nostra Penisola, fino allo sbarco in Normandia e successiva capitolazione della Germania nazista.

Sebbene lo studio di Ubisoft si sia concentrato sugli stratagemmi e sull'inganno, l'aspetto per cui *Ruse* colpisce immediatamente è di fronte ai vostri occhi in queste due pagine: il motore grafico, che riesce a zoomare con rapidi colpi sulla rotella del mouse da una visuale "regionale" a una prospettiva a livello del terreno in cui si distinguono le finestre delle abitazioni e le mitragliatrici sui carri armati.

Abbiamo avuto l'indubbia fortuna di giocare una partita in prima persona e abbiamo verificato che il peso degli stratagemmi è determinante, ma non sufficiente a vincere uno scontro. Come nella realtà, non basta nascondere i carri armati, ma è necessario saperli guidare nel mezzo della battaglia, nel modo migliore. GIOCHI COMPUTER

È possibile costruire e utilizzare unità di terra e volanti; i mezzi navali offriranno solo supporto, come salve d'artiglieria dal largo della costa.

Nascondere la produzione di paracadutisti e poi muoversi silenziosamente dietro le linee nemiche, mentre le unità corazzate avversarie lanciano un attacco verso il nulla...

Ogni unità è utile in *Ruse*, come nella realtà: la fanteria in campo aperto non può nulla contro i corazzati, ma se è nascosta in una città o in un bosco, è in grado di tendere letali imboscate.

Il livello di zoom è mostruoso: si passa da una visuale tipo "GoogleEarth" a una in cui è possibile vedere le unità come in *Company of Heroes*.

DATA DI USCITA FINE 2009

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Ubisoft
- **Provenienza:** Francia
- **Nati nel:** 1986
- **Storia:** Nata a metà degli Anni '80 dall'idea dei cinque fratelli Guillemot, Ubisoft è diventata una realtà internazionale nel 1991, con l'apertura di studi e uffici in Germania, Gran Bretagna, Romania e Stati Uniti. Nel 2001 ha acquisito la software house di Tom Clancy, che ha poi portato a tanti titoli ispirati ai capolavori dello scrittore, gli ultimi recensiti in questo numero – *EndWar* e *HAWX*.
- **Li conosciamo per:** Una quantità imbarazzante di giochi, dai *Prince of Persia* al meno fortunato *Assassin's Creed*; dalla valanga di titoli ispirati ai romanzi di Tom Clancy ai prodotti per i più piccoli, come *Rayman* e *Giulia Passione*.

ATTENDERE PREGO!

Se non è tutto frutto di un sapiente inganno, *Ruse* invaderà ben poco furtivamente i nostri PC a fine anno.

SCOOP
prima occhiata

QUANDO IL VIDEOGIOCO PARLA ITALIANO
Senza andare a rispolverare nomi ormai relegati a un passato remoto, l'attuale panorama videoludico italiano può riassumersi nella produzione di Milestone, Artematica e di una manciata di altre realtà, quasi tutte di dimensioni ridotte. Se, negli anni scorsi, gli sviluppatori nostrani hanno preferito i titoli sportivi e le avventure grafiche, ora, grazie a Pix-Rev, il survival horror vecchia scuola (quello alla *Alone in the Dark*, *Silent Hill* e *Resident Evil*) può finalmente fregiarsi della bandierina tricolore. Che sia l'inizio di una nuova era?

I'M NOT ALONE

L'Italia non dorme: in arrivo da Napoli un survival horror vecchia scuola.

- **SVILUPPATORE** Pix-Rev
- **GENERE** Survival horror
- **CASA** Da definire
- **INTERNET** www.pixrev.com

I'M NOT ALONE VI TERRORIZZERÀ PERCHÉ:

- Le ambientazioni promettono paura e claustrofobia.
- La struttura si basa su alcuni celebri titoli del passato.
- Il protagonista sembra avere la giusta dose di carisma.
- Si inserisce in un segmento non molto affollato su PC.

DATA DI USCITA SETTEMBRE 2009

SI fa un gran parlare della difficoltà di produrre videogiochi in Italia: un mercato ridotto e pochi mezzi rispetto ai giganti del settore frenano l'inventiva e la passione di piccole, ma agguerrite realtà. Ultima in ordine di tempo, la partenopea Pix-Rev si appresta a esordire con un titolo intrigante, che una volta tanto potrebbe gettare un po' di luce sul bistrattato panorama nostrano.**

I'm Not Alone, questo il nome del progetto elaborato dal team capitanato da Giuseppe Del Giudice, si presenta come un classico gioco d'azione/avventura ad ambientazione horror, figlio di celebri titoli del passato che ne hanno indubbiamente ispirato la realizzazione. Vestiremo i panni di Patrick Weber, archetipo del musicista bello e dannato, dedito ad alcool e donne. Un bel giorno, Patrick viene invitato da Robert, un amico programmatore, presso la sua nuova dimora, una villa ottocentesca dal fascino sinistro. Giunto sul luogo, il protagonista riceve un SMS da Robert, bloccato in città da impegni imprevisti. In attesa dell'amico, Patrick si sistema nella sua camera, ignaro degli eventi che stanno per abbattersi su di lui: Robert non giungerà mai e il protagonista resterà bloccato all'interno della villa, pervaso dalla sensazione di non essere solo.

Fin dalle primissime indiscrezioni trapelate nei mesi scorsi, *I'm Not Alone* ci ha riportato alla memoria le atmosfere e i brividi del primo,

"*I'M NOT ALONE* RICHIAMA LE ATMOSFERE E I BRIVIDI DEL PRIMO *ALONE IN THE DARK*"

mitico *Alone in the Dark*, anno di grazia 1992. Pix-Rev non nasconde i legami con il capolavoro targato Infogrames, dal quale la software house recupera alcuni elementi della trama, l'ambientazione (una vecchia villa piena di misteri) e la solitudine del protagonista. A una base collaudata, Pix-Rev cerca di abbinare un comparto tecnico inedito e al passo coi tempi, puntando su una soluzione, diciamo così, autarchica e coraggiosa. *I'm Not Alone* si fonda, infatti, su un nuovo motore grafico, l'S2 Engine, sviluppato da Profenix Studio di Fabio Di Paola. Insomma, una produzione campana al 100%.

In attesa di cimentarci con una versione pienamente giocabile di *I'm Not Alone*, non possiamo che giudicare positivamente il colpo d'occhio offerto dalle immagini, "dark" e claustrofobiche, tutto ciò che un vero amante di survival horror chiede in termini di atmosfera e sensazioni.

Se, come detto dagli sviluppatori, la gestione delle telecamere sarà in grado di coinvolgere al meglio i giocatori, e se, aggiungiamo noi, gli avversari si riveleranno realmente impegnativi, la possibilità di avere tra le mani un videogioco made in Italy di spessore si farà davvero concreta. L'uscita di *I'm Not Alone* è prevista per il prossimo settembre. Attendiamo fiduciosi.

GIOCHI COMPUTER

Le ambientazioni richiamano fortemente i classici del genere.

I'm Not Alone è interamente basato su un motore grafico nuovo e anch'esso tutto italiano, l'S2 Engine

In un survival horror come *I'm Not Alone* non potevano mancare i corvi.

Il nostro alter ego nel gioco sarà un musicista, un po' sbruffone e "abbandonato" in una villa inquietante.

ATTENDERE PREGO!

L'uscita di *I'm Not Alone* è fissata per il prossimo settembre.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Pix-Rev
- **Provenienza:** Nola (NA)
- **Nati nel:** 2008
- **Storia:** Pix-Rev nasce nel settembre del 2008, dall'incontro tra Giuseppe Del Giudice, Alfonso Mincione e un giovane team di programmatori con la passione per i videogiochi. L'obiettivo? Creare un nuovo polo di sviluppo videoludico di caratura internazionale.
- **Li conosciamo per:** *I'm Not Alone* è il loro primo lavoro.

DA FARE!!!
- Riordinare i VG
- Passare in edicola
- visitare
www.gamesvillage.it

GAMES

Home Page

GAMES VILLAGE

F.E.A.R 2 PROJECT ORIGIN. USCITA: 13. 02. 09.

ricerca nel sito: nick: password: REGISTRATI PASSWORD DIMENTICATA HELP

PC XBOX360 Wii PS3 PSP DS NEWS ANTEPRIME RECENSIONI SPECIALI USCITE

FORUM FORUM TGMO DOWNLOAD FLASH'N'JAVA FRAGZONE GV TELEVISION EDICOLA MOVIE MACHINE RETROGAMING ARCHIVIO

Nintendo DSi, progetti e segreti

Recensione Xbox 360: Halo Wars

Space Giraffe | Dead Rising: Chop Till You Drop | Cryostasis: Sleep of Reason | Ghajini

F.E.A.R 2 PROJECT ORIGIN. NEI NEGOZI: 13.02.09

LA TV DEL GIOCO IMMERSIVO GameTribes.tv GAMES VILLAGE

Trailer KIA (Killed in Action)
Mass Effect 2 Teaser

Beta Village continua

Dalla fusione di Games Radar e TGM Online nasce Games Village, il nuovo portale videoludico di Sprea Editori! Un sito ancora in fase beta, ma che vedrete crescere e ampliarsi nelle prossime settimane!

π-retro #1 continua

RetroGame CHALLENGE

Dove si narra della sfida dei retrogame venuti da un possibile passato videoludico: la prima puntata ufficiale della nostra rubrica sul retrogaming.

Week-end Digital Delivery Frenzy! continua

Il catalogo Electronic Arts arriva nello shop di GamesVillage: disponibili da oggi Mirror's Edge, Dead Space, Mass Effect, Crysis, Il Signore degli Anelli: La Conquista, Red Alert 3 e FIFA Manager 09!

Editoriale del 23-02-09 continua

E se i giochi costassero meno?

Quante volte ci siamo lamentati del costo eccessivo dei videogiochi, in particolare di quelli su console, che hanno il problema di portarsi appresso le royalty dei vari Nintendo, Sony e Microsoft? Ogni volta che si parla di prezzo leggo sempre commenti di gente che dice "se i videogame costassero la metà ne comprerei il doppio", "se costassero...

Questo mese è segnato dagli annunci inaspettati, ma che riempiranno di gioia i giocatori PC. Alcuni riguardano dei seguiti (in alcuni casi di giochi non usciti su PC), mentre altri sono nuovi e promettenti progetti. Di certo, non ci mancheranno i titoli da aspettare, sia nel 2009, sia nel 2010!

A cura di Fabio Bortolotti

Survival horror

DEAD RISING 2

Gli zombi secondo Capcom arrivano a sorpresa sui nostri PC.

Il cambio d'ambientazione lascia comunque spazio a orde di zombi affamati.

La quantità di personaggi su schermo sarà stupefacente anche in questo seguito.

GALLERY

Il primo episodio di *Dead Rising*, uscito solo su Xbox 360, è rapidamente diventato un titolo di culto tra gli appassionati di horror e zombi.

Traendo spunto da un noto film, era ambientato in un centro commerciale, all'interno del quale il fotografo Frank West si trovava bloccato insieme a migliaia di Non Morti. Per sopravvivere, oltre alle armi convenzionali, il protagonista ricorreva a qualunque oggetto riuscisse a raccogliere, usandolo in mischia o scagliandolo contro l'orda che lo circondava costantemente. Ora, un po' a sorpresa, Capcom annuncia il primo seguito ufficiale, in arrivo anche su PC. *Dead Rising 2* sarà ambientato in un casinò e avrà un nuovo protagonista che, a giudicare dalle prime immagini, sarà decisamente più sportivo di Frank West.

"Il primo seguito ufficiale, in arrivo anche su PC"

Il progetto è stato affidato a Blue Castle Games, ma Capcom assicura che gli sviluppatori lavoreranno a contatto con alcuni membri chiave del team originale di *Dead Rising* e con "sua maestà" Keiji Inafune (game designer del primo episodio, nonché responsabile di prodotti chiave di Capcom come *Mega Man* e *Onimusha*). Resta da vedere se Blue Castle sarà all'altezza della sfida e se la collaborazione di cui sopra sarà importante come sottolinea la software house giapponese. Siamo alle prese con un gruppo di sviluppatori decisamente giovane, e con alle spalle circa tre giochi di baseball usciti con 2K Sports. Non è un certo un curriculum impressionante, specie per un gioco come *Dead Rising 2*, ma siamo fiduciosi che Capcom abbia messo in buone mani uno dei suoi più grandi successi degli ultimi anni.

GIOCHI COMPUTER

Data di uscita: 2010
Internet: www.capcom.com

FPS Online

BATTLEFIELD 1943

Operazione nostalgia per i campi di battaglia di EA.

La grafica è molto colorata, ma il campo di battaglia non perdona.

A distanza di anni dal mitico *Battlefield 1942*, EA si prepara a farne uscire un seguito spirituale, riproponendone i contenuti chiave e aggiornandoli secondo le moderne tendenze del gioco online.

Battlefield 1943 sarà disponibile solo via download e, pur proponendosi con un prezzo ben più basso di quello di un normale titolo pacchettizzato, promette una grande quantità di contenuti e una buona grafica, garantita dall'utilizzo del Frostbite Engine (lo stesso usato per *Bad Company* e *Bad Company 2*).

Pur mantenendo i tratti fondamentali della serie, *Battlefield 1943* sarà pensato per essere godibile anche in brevi sessioni di gioco, lasciando naturalmente spazio anche a quelle più lunghe e agguerrite. L'uscita è stata annunciata per l'estate del 2009 e, considerando quanto abbiamo avuto occasione di provare con mano, ci sembra improbabile che ci siano ritardi o rinvii.

Data di uscita: estate 2009
Internet: www.battlefield.ea.com/battlefield/bf/

FPS

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

In cattiva compagnia con EA e DICE.

Il primo episodio su PC non è uscito, ma ecco l'annuncio del seguito. Una nuova moda?

Questo verrà ricordato come il mese dei seguiti sbucati dal nulla. Proprio come *Dead Rising 2*, annunciato per PC nonostante il primo episodio fosse rimasto solo su console, *Battlefield: Bad Company 2* arriverà anche sui nostri schermi. Si tratta di uno sparatutto in prima persona basato sul Frostbite Engine (impiegato anche in *Battlefield 1943*), la cui peculiarità consiste nel rendering di ambientazioni quasi completamente distruttibili, che avevano garantito al primo *Bad Company* (per console PS3 e Xbox 360) un ottimo successo di critica e un buon seguito tra i fan del genere.

Il secondo episodio promette più veicoli, scenari ancora più distruttibili e dei miglioramenti al gioco di squadra.

Data di uscita: Primo trimestre 2010
Internet: www.battlefield.ea.com/battlefield/bf/

USCIRÀ QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Booty	Capcom	Estate	● (rosso)
Alan Wake	Microsoft	2009	● (arancione)
ArmA II	Bohemia Interactive	2009	● (arancione)
Batman Arkham Asylum	Eidos	2009	● (arancione)
Battleforge	EA	2009	● (arancione)
Bionic Commando	Capcom	Primavera	● (verde)
Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	Primavera	● (arancione)
Culpa Innata 2: Chaos Rising	Momentum	2009	● (verde)
Damnation	Codemasters	2009	● (arancione)
Dante's Inferno	EA	2010	● (rosso)
Dark Void	Capcom	2009	● (arancione)
DC Universe Online	SOE	2009	● (verde)
Demigod	Atari	Primavera	● (arancione)
Deus Ex 3	Eidos	2009	● (arancione)
Diablo III	Activision/Blizzard	2009	● (arancione)
DiRT 2	Codemasters	2009	● (arancione)
Dragon Age: Origins	BioWare	Fine 2009	● (verde)
Duke Nukem Forever	2K Games	2009	● (rosso)
Elemental: War of Magic	Stardock	2010	● (verde)
Elven Legacy	Paradox	Inizio 2009	● (arancione)
Fuel	Codemasters	Maggio	● (verde)
Ghostbusters	Atari	Giugno	● (arancione)
Gray Matter	Anaconda	2009	● (rosso)
Half Life 2: Episode 3	Valve	2009	● (rosso)
Harry Potter e il Principe Mezzosangue	EA	Estate 2009	● (verde)
Hearts of Iron 3	Paradox	2009	● (arancione)
Helldorado Conspiracy	Atari	2009	● (arancione)
Heroes over Europe	Atari	Primavera	● (verde)
Il Padrino 2	EA	Aprile	● (verde)
Just Cause 2	Eidos	2009	● (verde)
Mafia 2	2K Games	2009	● (verde)
Metro 2033	THQ	2009	● (arancione)
Need for Speed: Shift	EA	2009	● (verde)
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Estate	● (verde)
Overlord 2	Codemasters	Giugno	● (verde)
Red Faction Guerrilla	THQ	2010	● (arancione)
Risen	Deep Silver	Fine 2009	● (arancione)
Rogue Warrior	Bethesda	2009	● (arancione)
Silent Heroes	Paradox	2009	● (rosso)
StarCraft II	Activision/Blizzard	2009	● (arancione)
Street Fighter 4	Capcom	Agosto 2009	● (arancione)
SBK09 Superbike World Championship	Black Bean	Maggio	● (verde)
Supreme Commander 2	Square Enyx	2009	● (arancione)
The Sims 3	EA	Giugno	● (verde)
Wanted	Warner Bros	Aprile	● (verde)
Wheelman	Midway	Primavera	● (arancione)
Wolfenstein	Activision/Blizzard	2009	● (verde)
Wolverine	Activision/Blizzard	Aprile	● (verde)

FPS Multiplayer

LEFT 4 DEAD

Un nuovo carico di infetti per il capolavoro di Valve.

Non contenta di avere elevato l'azione multiplayer cooperativa a nuove vette, Valve ha annunciato una serie di contenuti aggiuntivi per *Left 4 Dead*.

Chi sperava in una serie di campagne completamente nuove rimarrà parzialmente deluso, perché il *Survival Pack*, in arrivo prima dell'estate in versione gratuita per PC, non porterà i quattro sopravvissuti in luoghi diversi da quelli già visitati in passato, ma estenderà la modalità Versus (in cui è possibile vestire i panni dei boss zombi) anche nelle campagne Dead Air e Death Toll. L'espansione integrerà, poi, una modalità inedita chiamata Survival, che vedrà i giocatori sfidarsi in una gara di resistenza agli attacchi degli zombi, destinata a essere vinta da chi riuscirà a sopravvivere per più tempo senza l'aiuto dei compagni. Valve ha dichiarato che la modalità Survivor si dipanerà su 12 mappe, non specificando però se si tratterà di livelli inediti o di semplici rivisitazioni di quelli già noti. La notizia potenzialmente più importante, comunque, riguarda la prossima disponibilità di un SDK con cui i giocatori più intraprendenti potranno creare ex-novo le proprie campagne. Considerando l'esperienza acquisita nel tempo dai modder sul motore Source, e la notorietà raggiunta da *Left 4 Dead*, c'è da scommettere che tale strumento si rifletterà in una ricca serie di nuovi, angoscianti incubi Non Morti.

Il *Survival Pack* promette di esaurire le poche cartucce rimaste ai quattro noti sopravvissuti di *Left 4 Dead*.

FPS tattico

OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING

Nuove informazioni sul promettente FPS targato Codemasters.

Gli sviluppatori di *Operation Flashpoint: Dragon Rising* hanno pubblicato sul sito ufficiale del gioco un nuovo video, girato per illustrare le meraviglie del motore grafico Ego.

Abbiamo già avuto a che fare con questo engine nei giochi di guida targati Codemasters, *GRID* e *Colin McRae DiRT*, ma è interessante vederlo all'opera nel contesto di un FPS tattico. Gli sviluppatori di *Dragon Rising* pongono l'accento sull'uso degli effetti di luce dinamici e del calcolo delle ombre, e garantiscono un grande livello di ottimizzazione, con un occhio di riguardo ai processori multi-core.

In tutto questo, il gioco promette molto bene e, come da copione, potrebbe regalare soddisfazioni agli appassionati di simulazioni belliche.

Data di uscita: estate 2009
Internet: http://it.codemasters.com/flashpoint/index.php

Il motore Ego sembra adatto anche a gestire un FPS.

Azione

TRANSFORMERS LA VENDETTA DEL CADUTO

Activision/Blizzard nuovamente alle prese con i Transformers.

In collaborazione con Hasbro, Activision/Blizzard sta lavorando a un nuovo titolo dedicato ai Transformers, ispirato al nuovo film in arrivo da DreamWorks Pictures e Paramount Pictures.

Si chiamerà *Transformers: La Vendetta del Caduto* (infelice traduzione di "The Revenge of the Fallen"), e permetterà ai fan della serie di impersonare robot degli Autobot e dei Decepticon. Gli sviluppatori promettono anche una ricca modalità multiplayer, e assicurano che ci sarà una vasta selezione di Transformer, tutti con abilità e armi distintive. Le ambientazioni saranno luoghi come il Cairo e Shanghai, città riprodotte con un occhio d'attenzione alle esigenze di gioco, che vedranno i robottoni volare, correre e trasformarsi in veicoli.

Data di uscita: 2009
Internet: www.activision.com

Non mancheranno tutti i robottoni più apprezzati della serie.

Azione

LOST PLANET 2

Torna lo sparatutto Capcom venuto dal freddo.

Per la gioia dei suoi fan, Capcom ha annunciato il primo seguito di *Lost Planet*, sparatutto in terza persona accolto favorevolmente circa due anni fa.

Il gioco vedrà la collaborazione del producer di *Resident Evil 5* e proporrà delle ambientazioni più varie, grazie a una trama centrata sui cambiamenti climatici. Oltre ai paesaggi gelati, dunque, avremo a che fare con giungle e altri tipi di vegetazione. Per questo motivo, Capcom promette dei ritocchi al sistema originale, che era basato quasi interamente sul freddo e sulle scorte termiche. Torneranno, invece, gli elementi più apprezzati del primo episodio, come i mech pilotabili, le torrette e le fazioni di pirati. Oltre a questo, ci sarà una nuova modalità multiplayer, progettata in base alle richieste dei fan.

Al momento, l'annuncio riguarda solo Xbox 360, ma è lecito aspettarsi un'uscita multipiattaforma.

Data di uscita: 2010

Internet: www.lostplanet-thegame.com

Puzzle

FLOCK

Una data definitiva per il bizzarro gioco di Capcom.

Dopo essere sparito dai radar per qualche tempo, *Flock* torna con una data d'uscita ufficiale, prevista per il 7 aprile 2009. Si tratta di un prodotto abbastanza atipico per gli standard di Capcom, in quanto orbiterà principalmente intorno al rapimento di vari animali con il raggio di una nave aliena. Avremo a che fare con un puzzle bizzarro e scanzonato, con uno stile grafico e dei colori che potrebbero rivelarsi perfetti anche per i videogiocatori più piccoli. *Flock* sarà inizialmente disponibile solo sotto forma di download digitale su Impulse.

Data di uscita: 7 aprile

Internet: www.impulsedriven.com

Azione

ALICE

American McGee torna nella tana del coniglio.

L'originale *Alice*, nel 2000, lanciò American McGee nel pantheon dei game designer, dando vita a un vero e proprio cult del mondo PC.

Nonostante i recenti sforzi di McGee non siano stati esattamente brillanti, EA ha deciso di resuscitare il suo classico, finanziando la creazione di un nuovo episodio. Al momento, non sappiamo niente di preciso, ma a giudicare dalle parole di American McGee possiamo aspettarci un'avventura ispirata ad "Attraverso lo specchio", secondo libro di Lewis Carrol: "EA ci diede grande supporto nel primo *Alice*, che risultò bello e audace. Questo viaggio attraverso lo specchio si preannuncia ancora più eccitante". Non vediamo l'ora di scoprire quanto è profonda la tana del coniglio, e di vedere se McGee sarà in grado di bissare il successo del suo capolavoro.

Data di uscita: 2010

Internet: www.americanmcgee.com/wordpress/

Non esistono ancora immagini del gioco vero e proprio, ma questa illustrazione promette bene.

PILLOLE

BAKUGAN

Activision/Blizzard ha annunciato *Bakugan*, gioco ispirato all'omonimo cartone animato che spopola tra i ragazzini giapponesi e americani. Il titolo è previsto per l'autunno, e mirerà senza dubbio ai videogiocatori più giovani, riproponendo i combattimenti e la struttura della serie televisiva.

SQUARE ENIX SU STEAM

Anche Square Enix salta sul carro di Steam, che d'ora in poi pubblicherà tutti i titoli PC più importanti della casa nipponica. Il primo gioco a debuttare sul servizio di digital delivery di Valve sarà *The Last Remnant*.

LARRY IN APRILE

Il sito italiano di Codemasters ha confermato l'uscita in aprile del nuovo capitolo di Larry, *Leisure Suit Larry: Box Office Bust*. Il gioco ha ottenuto una valutazione PEGI di 16+.

OVERLORD 2

Codemasters ha annunciato che *Overlord 2* è quasi completo e che uscirà in giugno. Si tratta del seguito del bizzarro strategico in tempo reale (ma con molti elementi d'azione) pubblicato nel 2007. Attendiamo fiduciosi nuove informazioni più succose su questo seguito.

NEO STEAM: THE SHATTERED CONTINENT

Atlus Online ha annunciato l'uscita di *Neo Steam: The Shattered Continent*, MMORPG ambientato

PILLOLE

in uno scenario Steampunk, in cui l'estetica e la tecnologia del diciannovesimo secolo incontreranno la fantasia e la fantascienza.

UNA DATA PER BRAID

L'interessante *Braid*, suggestivo misto tra enigmi e giochi di piattaforme, sarà disponibile su PC a partire dal 31 marzo, al prezzo di 14,95 dollari (circa 12 euro), sul sito di digital delivery Impulse (www.impulsedriven.com).

ANKH: LA BATTAGLIA DEGLI DEI

In fase di recensione abbiamo sottolineato alcuni problemi di traduzione in *Ankh: La Battaglia degli Dei*. Gli sviluppatori hanno creato una patch per correggere gli errori di questa avventura punta e clicca: potete trovarla sul DVD Virtuale di GMC.

SUSSURRI DALLA RETE

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Che gli studi di Infinity Ward siano al lavoro sul prossimo *Call of Duty* non è certo una novità, ma ora, grazie a qualche chiacchierone su Twitter, abbiamo ragione di pensare che il nuovo *COD* sarà un seguito di *Modern Warfare*, l'acclamato quarto episodio. Robert Bowling, uno dei responsabili della comunicazione di Infinity Ward, ha lasciato su Twitter dei chiari riferimenti a *Modern Warfare 2*. Non c'è ancora una conferma ufficiale da Activision/Blizzard, ma la notizia è sensata e probabile.

MMOG

FREE REALMS

Sony Online Entertainment e la sua nuova filosofia sui giochi online.

Il nuovo progetto di Sony Online Entertainment è interessante: si tratta di un gioco di massa online, pensato per bambini, adolescenti e famiglie, e che si ripromette di combinare il divertimento dei MMORPG alla socialità dei social network (come Facebook, per esempio).

Giocare sarà semplice e gratuito, e secondo i gusti, sarà possibile vivere *Free Realms* a modo proprio. Chi vorrà, troverà missioni e combattimenti in stile *World of Warcraft*, ma altri potranno snobbare l'aspetto battagliero e concentrarsi sui minigiochi e sulla personalizzazione del proprio avatar. Naturalmente, i giocatori avranno modo di chiacchierare e scambiarsi link a video e immagini, proprio come in un vero social network. Le potenzialità sono molto elevate e SOE sembra aver condotto uno studio estremamente approfondito, dando vita a un prodotto che potrebbe essere una delle prossime mode di Internet.

Data di uscita: estate 2009
Internet: www.freerealms.com

Il motore grafico è pensato per girare su configurazioni di fascia molto bassa.

ALIENS VS PREDATOR

I primi due non sono ancora usciti, ma Sega ne annuncia già un altro.

Nei mesi passati, Sega ha annunciato due titoli dedicati ad "Aliens": un gioco di ruolo sviluppato da Obsidian e uno sparatutto prodotto da Gearbox. Entrambe le produzioni non hanno ancora debuttato, ma Sega ne ha annunciata una terza, in lavorazione presso gli studi di Rebellion, che, se tutto andrà secondo i piani, uscirà prima delle altre due.

Avventura/Thriller

ALAN WAKE

Nuove informazioni sulla trama dell'atteso titolo di Remedy.

La paura dell'oscurità pare ossessionare il protagonista.

Lo stiamo aspettando da un'eternità e, in alcuni momenti, abbiamo temuto che *Alan Wake* non avrebbe mai visto la luce del giorno.

Per fortuna, i recenti annunci hanno confermato che il gioco sta bene e che i lavori procedono a gonfie vele, come del resto confermano anche le nuove ammiccanti informazioni postate dal community manager di Remedy sul forum ufficiale di *Alan Wake*. Sono stati pubblicati tre estratti dal testo del gioco, delle note autografate da Alan Wake in persona, che descrivono la progressiva ansia del protagonista e danno un'idea dei misteri che lo attendono. Il libro di Alan Wake cambia nel corso della notte, come se fosse modificato da una mano invisibile, e sta mutando genere: non è più un romanzo, bensì un horror, e il protagonista è diventato proprio Alan Wake. Si preannuncia una storia inquietante e originale, e non vediamo l'ora di scoprire se Remedy sarà all'altezza delle attese createsi.

Data di uscita: 2009
Internet: www.alanwake.com

Strategia

LIGHT OF ALTAIR

Una nuova luce nello spazio dei giochi indipendenti.

Sviluppato da SaintXi, un promettente studio indipendente, *Light of Altair* propone un approccio particolare alla conquista dello spazio.

Sarà necessario fare crescere colonie, mandare navi in esplorazione e gestire la diplomazia e le eventuali guerre con le altre sette fazioni. Il motore 3D permetterà di ingrandire la visuale fino ai singoli asteroidi, passando dalle immensità della galassia al dettaglio del più piccolo degli insediamenti. Le ultime immagini mostrate faranno senza dubbio gola agli appassionati del genere, quindi ci auguriamo che SaintXi abbia per le mani un titolo valido e originale.

Data di uscita: 2009
Internet: www.saintxi.com

L'interfaccia di *Light of Altair* è abbastanza pulita e ridotta all'essenziale.

EA E LA LICENZA DI BOURNE

Un nuovo accordo e un nuovo gioco con Starbreeze.

Electronic Arts ha concluso un accordo con Ludlum Entertainment per la produzione di videogiochi basati sul personaggio di Jason Bourne. Il primo titolo verrà sviluppato dagli Starbreeze Studios, gli stessi di *Riddick* e *The Darkness*, e al momento è completamente avvolto nel mistero. Quel che è certo, è che non sarà l'unico gioco a sfruttare una licenza che, secondo il comunicato stampa, sarà molto importante per la strategia di EA.

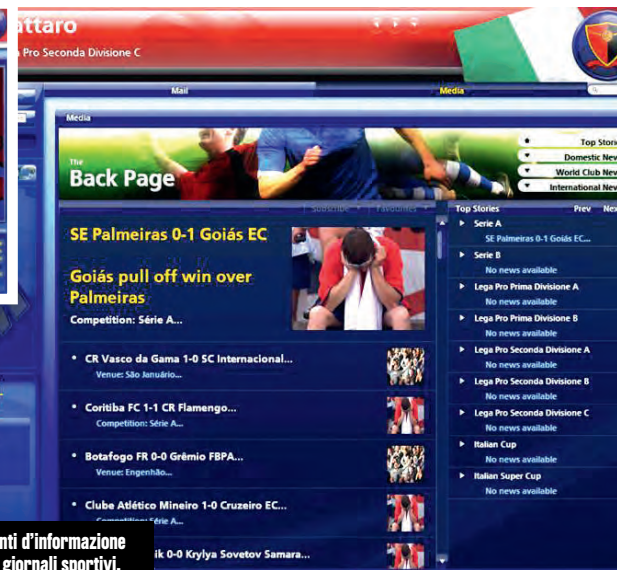
Gestionale calcistico

SCUDETTO 2009

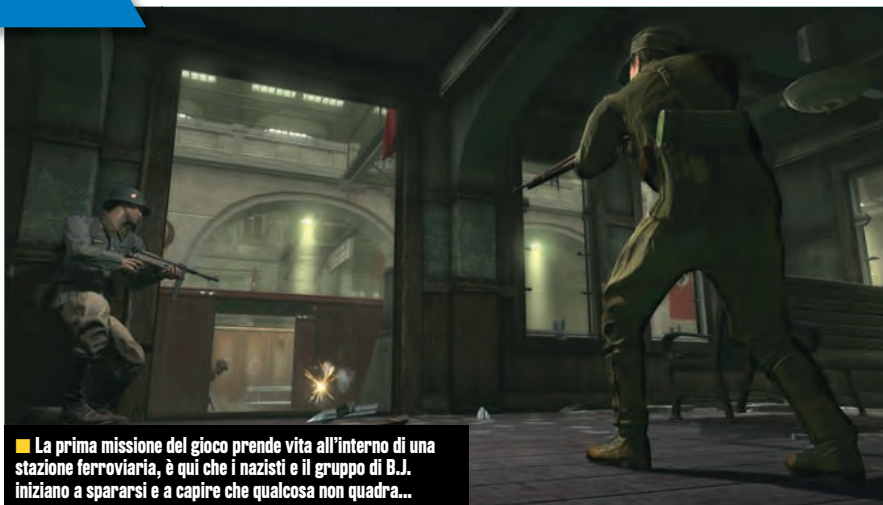
Una nuova stagione calcistica al calcio d'inizio su PC.

Puntuale come sempre, ecco in arrivo la nuova edizione di *Scudetto*, aggiornata al 2009.

La principale novità riguarda il motore 3D, basato su più di 500 animazioni in motion capture, che permetterà di assistere alle partite comodamente seduti in panchina. Saranno inoltre disponili trenta campionati, schemi personalizzati e il software Prozone, integrato per analizzare le partite nei minimi dettagli. Presto leggerete su GMC il verdetto definitivo su questa nuova stagione calcistica.

Data di uscita: 2009
Internet: www.prozonesports.com

Una delle fonti d'informazione saranno i vari giornali sportivi.

ISTANTANEA SU: *WOLFENSTEIN*

- **Casa:** Activision/ Blizzard
- **Sviluppatore:** Raven
- **Genere:** FPS
- **Requisiti di sistema:** CPU 3,0 GHz, Scheda 3D 256 MB, 1 GB RAM
- **Internet:** www. wolfenstein. com
- **Nei Negozi:** seconda metà 2009
- **Perché aspettarlo:** *Wolfenstein* ha fatto la storia dei giochi su PC, più di molti altri, quindi è giusto aspettarlo e sperare nel perfetto sfruttamento della sua dimensione parallela.

La prima missione del gioco prende vita all'interno di una stazione ferroviaria, è qui che i nazisti e il gruppo di B.J. iniziano a spararsi e a capire che qualcosa non quadra...

Wolfenstein utilizza il motore grafico id Tech4, ormai piuttosto datato ma anche, come ci hanno confermato i ragazzi di Raven, ampiamente modificato per l'occasione. Pare.

POTERI OCCULTI

Il misterioso amuleto che accompagnerà il protagonista di *Wolfenstein* per tutta la durata del gioco gli garantirà altri poteri non da poco. Gli sviluppatori hanno confermato che solo entrando nella dimensione parallela si potrà accedere a degli edifici marchiati con il simbolo del Black Sun. Sempre entrando nella dimensione di Veil si potranno visualizzare i punti deboli, quelli da riempire di proiettili insomma, di alcuni boss del gioco. Comodo, sempre che si abbia la barra dell'energia adeguatamente piena.

WOLFENSTEIN

J.B. Blazkowicz sta per litigare di nuovo con le S.S.

LA GERMANIA IN WISCONSIN

Madison è un bel posto in cui vivere, o almeno così assicurano molte classifiche sulla qualità della vita negli Stati Uniti e chi ha preso casa nella capitale del Wisconsin. Peccato, quindi, che il validissimo inviato di GMC si sia beccato il più bieco e rigido degli inverni, con una media di -20 gradi e poco tempo e ancor meno modi per girovagare nella città. Gli studi di Raven, però, li abbiamo visti, e sono proprio belli. Ci tenevamo a farvelo sapere.

LA storia del nazismo è ricca di richiami esoterici e mistici. Che l'assurda compagine di Hitler cercasse nel mondo pagano origini e radici divine è assodato da decenni, così com'è noto (almeno a chi abbia vissuto, in passato, le vicende dell'agente B.J. Blazkowicz) che *Wolfenstein* ha già assorbito e sfruttato a suo modo la lezione.

Anche per il "nuovo" progetto affidato da Activision/Blizzard, e soprattutto da id, a Raven, si è scelto di sondare il terreno dell'insondabile, affidando alla figura del "Black Sun" (in tedesco "Schwarze Sonne") il motore propulsore di un'intricata storiaccia a base di SS e battute al vetriolo. Le battute, come sempre, sono quelle di Blazkowicz, diligentemente intento a ridurre nuovamente in poltiglia i piani di Heinrich Himmler.

Se avete già calcato le fredde pietre del castello di *Wolfenstein* "secoli" addietro o all'inizio di questo secolo con *Return to Castle Wolfenstein*, sapete cosa attendervi. L'immaginario, il tono e lo stile di questo terzo episodio non possono essere confusi con la serietà di un *Call of Duty* o di un *Brothers in Arms*. Ci sono i nazisti, certo, ci sono armi ed esplosioni, figurarsi, ma è tutto esagerato e baraccone. Se proprio si volesse rendere ancora più evidente il filone "caciarone" cui *Wolfenstein* andrà orgogliosamente ad aderire, si potrebbe citare il prossimo "Inglorious Basterds", futura pellicola di Tarantino che parla di pochi eroi, intenti a fare lo scalpo ad almeno 100 nazisti a testa.

Sovrumano, vero? Bene, come da tradizione, il nostro B.J. sarà alle prese con mostri, religioni un po' improvvisate e quel "Schwarze Sonne" che, negli intenti di Himmler, dovrebbe garantire gloria imperitura al Reich.

Per capire come stiano procedendo i lavori, ormai più che biblici, su *Wolfenstein*, siamo volati fino alla fredda Madison, capitale del Wisconsin. Ospitati dai ragazzi di Raven, abbiamo finalmente messo mano a una nuova versione giocabile del titolo annunciato, inizialmente, ben cinque anni fa. E in cinque anni di cose ne succedono talmente tante, che raramente un progetto in gestazione da oltre un lustro riesce a tenersi al passo coi tempi. Ecco, per tagliare la testa al toro diremo che le prime impressioni non sono delle migliori.

Ma andiamo al cuore della faccenda: Raven ci ha presentato due livelli, il primo (che poi è anche quello che apre il gioco) è ambientato in una stazione del treno, mentre il secondo "prende in affitto" una chiesa e quel che le sta attorno. La stazione è il luogo e il momento in cui qualcosa non va per il verso giusto, perché l'ennesimo incidente con un qualche esperimento dei cattivoni porta a esplosioni minacciose e mette a soqquadro l'intera struttura.

Quando si utilizza l'amuleto, i colori su schermo mutano, indicando che è attivo un potere. In questo caso è l'effetto slow motion.

Purtroppo anche le immagini lasciano trasparire una cura per i modelli poligonali che non è al pari di quanto visto recentemente in produzioni di grosso calibro.

IL SOLE NERO

Quello che vedete qua sotto è il Black Sun, ovvero il simbolo esoterico che Himmler, quello vero, fece ridisegnare sulla foggia e le caratteristiche di un antico emblema ariano e, pare, dovesse richiamare alla mente la mitologica tavola rotonda di Re Artù, con ogni braccio delle tre svastiche incrociate a indicare un componente della "cavalleria" delle S.S., ovvero del circolo degli eletti tra gli eletti. Il Black Sun, come qua rappresentato, venne "avvistato" nei mosaici dei pavimenti del castello di Wewelsburg, uno dei centri di comando del Reich.

È qui che B.J. incontra i suoi "colleghi di reparto". Già, perché questa volta il "Blasco" creato da id non sarà solo, potendo invece contare sull'aiuto di qualche amico. Non ci sarà una vera e propria squadra da gestire, come nel già citato *Brothers in Arms*, ma la scelta appare (almeno per quanto abbiamo potuto vedere) dettata da esigenze coreografiche. Insomma: un team che si muove e si intrufola tra le file naziste fa più effetto e rende la vicenda un pizzico più epica. Ma mai quanto riesca a fare un amuleto di cui B.J. si impossesserà dopo aver mosso pochi passi all'interno del gioco. Solo il gingillo di cui sopra gli permetterà di sfruttare dei particolari poteri collegati a una dimensione parallela, la dimensione di Veil, che è poi l'origine del potere del Black Sun tanto agognato dai nazisti. Nella prova dei due livelli di *Wolfenstein* abbiamo potuto utilizzare e apprezzare solo

"UN AMULETO PERMETTERÀ A J.B. DI SFRUTTARE DEI PARTICOLARI POTERI COLLEGATI A UNA DIMENSIONE PARALLELA"

uno dei poteri dell'amuleto, quello che permetteva di entrare nella dimensione parallela e di muoversi a velocità doppia rispetto ai nemici. Tradotto: in *Wolfenstein* 2009 si può attivare l'effetto slow motion che da *Max Payne* in avanti ha sempre fatto la sua bella figura. La conformazione dell'amuleto, indicato nell'angolo in basso a destra dello schermo, lascia intendere che siano quattro le posizioni esistenti e, lavorando un po' d'intuito, anche i relativi poteri. Ogni volta che si sfrutta il potere della dimensione parallela, però, una barra di energia viene velocemente svuotata: per ripristinarla, occorrerà rivolgersi a delle vere e proprie pozze di potere occulto, o dedicarsi a degli strani esseri che svolazzano nei dintorni delle pozze stesse. Quel che finora non ci ha convinto appieno di *Wolfenstein* è, in larga parte, la realizzazione grafica piuttosto datata. A questa aggiungiamo una certa mancanza di freschezza e di personalità: lo stile grafico adottato non pare distaccarsi più di tanto da altri "ennemila" FPS ambientati in zona Seconda Guerra Mondiale e anche le trovate come l'amuleto non ci hanno propriamente fatti innamorare.

Certo, c'è ancora tempo, il gioco non arriverà nei negozi prima della seconda metà dell'anno, quindi incrociare le dita potrebbe servire a qualcosa.

GIOCHI COMPUTER

LA SAGA DI WOLFENSTEIN

I momenti topici di un uomo solo contro i cattivoni nazisti.

1992 - *Wolfenstein 3D* (id Software) Il gioco che lanciò definitivamente id, che consacrò la tecnologia di Carmack e il design di Romero.

1992 - *Spear of Destiny* (id Software) Il prequel del primo episodio arriva a pochi mesi di distanza dall'originale, stessa qualità.

2001 - *Return to Castle Wolfenstein* (Grey Matter Int. / Nerve Software) Ci vogliono quasi dieci anni per un nuovo Wolfenstein, con una buona avventure single player e un grande supporto per il gioco online.

2003 - *Wolfenstein: Enemy Territory* (Splash Damage) Dopo qualche tribolazione, il quasi-mod multiplayer di *Enemy Territory* arriva gratuitamente sulla rete.

ISTANTANEA SU: *IL PADRINO 2*

- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** Electronic Arts
- **Genere:** Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB PS 3.0
- **Internet:** www.ea.com
- **Nei Negozi:** Aprile
- **Perché aspettarlo:** Sebbene sia simile al predecessore, *Il Padrino 2* introduce una componente strategica molto promettente. Se anche la trama e la narrazione verranno curate adeguatamente, si potrebbe passare sopra le magagne tecniche e i problemi di controllo delle auto.

Alcuni personaggi sono ripresi dalla pellicola, come era lecito aspettarsi.

Non mancheranno visite a luoghi pieni di donnine allegre.

AGLI ORDINI, SIGNORE

Non solo potrete decidere quali personaggi portarvi dietro in ogni missione: *Il Padrino 2* vi permette anche di impartire dei semplici ordini ai vostri sgherri durante la frenesia dell'azione. Non che la gestione sia particolarmente complessa (alla fine, i comandi si limitano a "state qui" o "seguitemi"), però nella sua essenzialità risulta funzionale alle meccaniche di gioco.

IL PADRINO 2

Fra teste di cavallo, estorsioni e bische clandestine, la vita di un mafioso non è una passeggiata di salute.

I giocatori che attendevano con trepidazione l'uscita de *Il Padrino 2* dovranno prolungare di qualche settimana l'attesa: previsto per la fine di febbraio, il titolo di EA è stato spostato al mese di aprile.

Nonostante questo intoppo, ci siamo concessi il primo assaggio di una versione praticamente completa del gioco, non ancora tradotta in italiano, ma anche priva di evidenti bug.

Lo sforzo iniziale per realizzare un videogioco dedicato alla nota pellicola si è rivelato un esperimento ben riuscito: *Il Padrino* prendeva spunto dagli eccellenti *Mafia* e *Grand Theft Auto,* ma riusciva a distinguersi da entrambi per alcuni piccoli tocchi di classe, come il particolare sistema di puntamento (successivamente ripreso dallo stesso *GTA IV*). Il suo pregio maggiore era però la trama, decisamente ben narrata e capace di far vivere le esperienze apprezzate al cinema da un'angolazione leggermente differente, esibendo i retroscena ed estasiando gli estimatori del film.

Per *Il Padrino 2*, gli sviluppatori si sono posti l'ambizioso obiettivo di proseguire la vicenda. Una scelta non certo facile, considerando i mostri sacri con cui sono tenuti a confrontarsi, ma dobbiamo ammettere che almeno la parte iniziale lascia ben sperare sotto questo profilo. Per non rovinarvi la sorpresa non vogliamo anticiparvi nulla, oltre al fatto che, questa volta, non inizierete la carriera come semplice picciotto, bensì come pezzo grosso della malavita. Niente commissioni o piccoli favori per ingraziarvi gli affiliati alla cosca: darete ordini da subito. E fra le prime azioni che compirete, una delle più importanti sarà quella di reclutare i compari che vi porterete dietro nelle missioni. Ognuno avrà la sua specialità e starà a voi decidere quale vi tornerà più comodo, secondo la situazione. Potrete portarvi un bravo medico, che farà di tutto per rattopparvi durante le sparatorie, così come un esperto con il mitra. Non mancano parecchie altre figure, ma ci limitiamo ad aggiungere solo l'esperto in esplosivi, che farà la gioia di chi adora gli spettacoli pirotecnici.

Tolta la possibilità di scegliere quali sgherri portarsi dietro, le meccaniche de *Il Padrino 2* rimangono molto simili a quelle del precedente episodio: sarà fondamentale prendere il controllo delle varie attività sino a diventare il boss dell'intera città, e l'unico modo consisterà nel recarsi personalmente

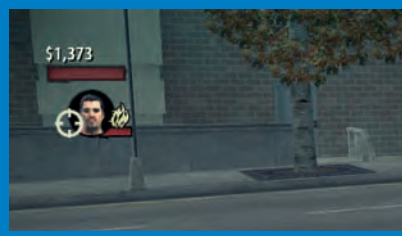
La Don's View è una componente fondamentale del gioco.

CHE FACCIA TOSTA!

Una delle peculiarità de *Il Padrino* era la possibilità di plasmare a piacere il proprio alter ego virtuale, impostandone i lineamenti del volto, l'acconciatura, la presenza o meno di barba e tanti altri piccoli particolari. La tecnologia funziona bene, ma avremmo apprezzato qualche innovazione: purtroppo, l'editor è praticamente identico a quello visto anni fa.

PER STOMACI FORTI

Il sistema di combattimento de *Il Padrino 2* è ben realizzato, e concede una certa libertà di azione. Quando il vostro avversario sarà prossimo alla fine, potrete anche decidere di eliminarlo tramite una mossa speciale, che per crudeltà ricorda le fatality che tanto hanno esaltato gli appassionati di *Mortal Kombat*. Secondo l'arma che si impugnerà e la situazione, l'animazione sarà differente, ma sempre terrificante.

Basteranno pochi minuti di gioco e, appena presa confidenza con i comandi, sarà l'ora di scaricare piombo.

a far visita ai vari negozianti per convincerli a pagare la protezione. Ognuno avrà il suo punto debole, che andrà scoperto per tentativi: c'è chi cede al ricatto quando iniziate a distruggergli il negozio e chi, invece, è più coraggioso, e abbisogna della giusta dose di sganassoni per sganciare il pizzo. Si possono anche usare tecniche più fini, utili con quei personaggi che, magari, capiranno l'antifona solo dopo che avrete fatto volare qualche cliente fuori dalle vetrine.

Il sistema di puntamento è rimasto uguale a quello utilizzato per *Il Padrino*: un tasto e bloccherete il mirino sul nemico; a quel punto, potrete decidere quale parte del corpo colpire. Chi preferisce un approccio più classico sarà libero di eliminare del tutto la mira automatica e giocare come in uno sparatutto tradizionale.

Purtroppo, come sa bene chi ha portato a termine l'originale, alla lunga questo tipo di approccio risulta noioso: si entra nei locali, si eliminano eventuali guardie e, dopo aver

"IL TEAM DI SVILUPPO HA PUNTATO SULLA COMPONENTE STRATEGICA"

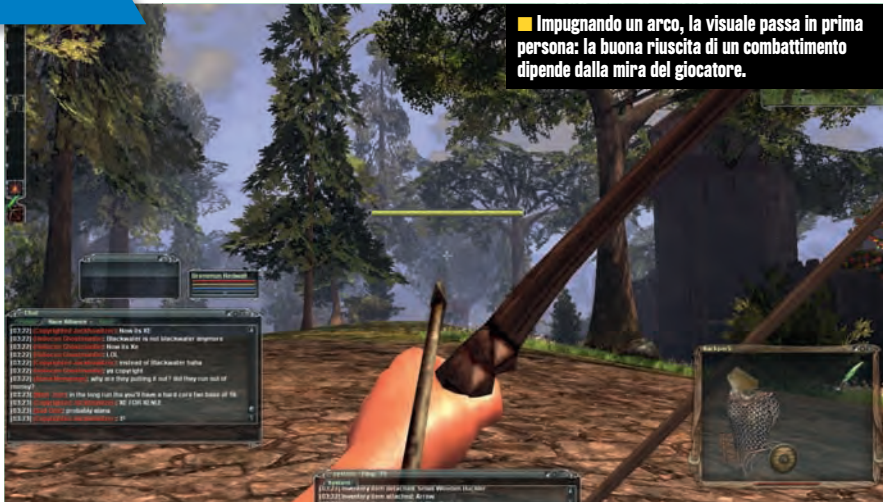
trovato il punto debole del proprietario, si esce soddisfatti con il contante in tasca. Per evitare la ripetitività, il team di sviluppo de *Il Padrino 2* ha puntato sulla componente strategica. A tal proposito, è stata dedicata molta importanza alla cosiddetta Don's View: una mappa della città che visualizza in maniera chiara le attività presenti, quali sono sotto il vostro controllo e tutte le informazioni a esse relative (come il numero di scagnozzi che avete lasciato a guardia). Non aspettatevi, infatti, di prendere i locali e tenerveli sino alla fine del gioco: le altre bande di criminali faranno di tutto per accaparrarsi la propria fetta di affari e sarà bene lasciare sempre qualcuno a guardia delle attività controllate. Naturalmente, ogni picciotto avrà il suo costo e bisognerà sforzarsi di gestire in maniera intelligente le finanze, per evitare di finire in bancarotta.

Le premesse sembrano interessanti, ma ancora è necessario lavorare su *Il Padrino 2* per renderlo un prodotto valido. Graficamente, infatti, non è molto esaltate: escludendo i volti dei personaggi, curati in ogni dettaglio, le texture sono decisamente sottotono, così come le animazioni e i modelli tridimensionali. L'utilizzo degli shader è basilare e poco incisivo, con l'esclusione delle esplosioni, discretamente spettacolari. Nelle sezioni a piedi, così come durante combattimenti e sparatorie, il sistema di controllo funziona molto bene, ma il modello di guida delle vetture è pessimo. Ci sono, insomma, parecchie luci e ombre su *Il Padrino 2*. Speriamo che il ritardo sia dovuto alla necessità di sistemare alcuni di questi aspetti. GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *DARKFALL*

- **Casa:** Aventurine
- **Sviluppatore:** Aventurine
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM (2 GB per Vista), scheda 3D 128 MB, 12 GB HD, connessione a Internet
- **Internet:** www.darkfallonline.com
- **Nei Negozi:** Primavera 2009
- **Perché aspettarlo:** Le meccaniche di gioco di *Darkfall* sembrano provenire dai sogni proibiti degli appassionati di *Ultima Online*, con tanto di saccheggio completo in caso di morte, guerre tra gilde, e una libertà d'azione che i più recenti MMORPG non tengono in considerazione. Le promesse saranno mantenute?

Impugnando un arco, la visuale passa in prima persona: la buona riuscita di un combattimento dipende dalla mira del giocatore.

Proprio come in *Ultima Online*, la banca è l'unico luogo sicuro in cui riporre i propri averi.

MORS TUA VITA MEA

Full Loot. Queste due parole inglesi indicano la possibilità di saccheggiare completamente il corpo di un nemico, controllato dall'Intelligenza Artificiale o da un altro giocatore. *Ultima Online* offriva proprio questo, e *Darkfall* intende seguirne fedelmente le orme. Non si tratta di una meccanica di poco conto, ma è qualcosa in grado di modificare le abitudini e il comportamento dei giocatori. Questi presteranno molta più attenzione a ciò che li circonda, rifletteranno su cosa trasportare e riporranno i propri averi nelle banche presenti nelle principali città del mondo di Agon. L'economia dovrebbe trarne vantaggio, grazie a una costante richiesta di armature "lavorate" dai giocatori per rimpiazzare l'equipaggiamento perduto, o per averne uno di scorta.

DARKFALL

Quando sfoggiare il proprio equipaggiamento per provocare le invidie altrui non è l'idea migliore.

CON il passare degli anni, l'evoluzione di un genere videoludico tende a seguire una certa direzione. Per quanto riguarda i MMORPG, il discorso si fa più complicato.

Ci sono giocatori, quelli svezzati da *Ultima Online*, che rimpiangono la libertà d'azione e di scelta che il titolo di Origin sapeva offrire: un mondo selvaggio, in cui personaggi privi di costrizioni come livelli e classi combattevano contro l'Intelligenza Artificiale, o fra loro, e la morte equivaleva alla perdita di tutti gli averi trasportati e indossati. In questi anni, la quasi totalità dei MMORPG ha scelto una direzione più "tranquilla", evolvendosi, ma anche, in un certo senso, distaccandosi da quanto proposto in *Ultima Online*.

Per gli appassionati del rischio e per i nostalgici dei tempi andati, una software house greca di nome Aventurine sta sviluppando da ormai più di sette anni *Darkfall*, un MMORPG che si propone di offrire emozioni in parte dimenticate: un vasto mondo (chiamato Agon) esplorabile senza interruzioni o caricamenti, il senso costante di paura causato dal rischio di rimanere letteralmente "in mutande" una volta uccisi, e l'assenza di classi e livelli veri e propri – tutti i personaggi nascono uguali, a parte le differenze d'aspetto fra le 6 razze disponibili (umani, Alfar, Mirdain, Mahirim, Nani e Orchi) che ricalcano fedelmente gli stereotipi fantasy.

Lo sviluppo di *Darkfall* è stato contraddistinto dalle poche informazioni (immagini o video di gioco) fatte trapelare da Aventurine, tanto che i più diffidenti non hanno esitato a definirlo un progetto tutto fumo e niente arrosto. A fugare ogni dubbio è stato l'invito al beta-test giunto direttamente a GMC: non abbiamo visto tutto, e per i dettagli ci sarà una puntuale recensione, ma la cosa certa è che il gioco esiste. Le promesse più "appetitose" riguardano quella libertà d'azione e di scelta tanto ricercata da molti: costruire navi per affrontare battaglie in mare aperto o per esplorare le coste e le isole tutt'attorno al continente di Agon, dedicarsi alla lavorazione di corazze e armi come obiettivo primario, edificare villaggi di gilda in luoghi predefiniti, attaccabili dagli avversari tramite un sistema di guerre fra clan (durante la beta non c'è stata sessione di gioco senza qualche dichiarazione di guerra tra due compagini avversarie, annunciata da un ben visibile messaggio al

Ogni magia aumenta di livello indipendentemente dalle altre, e solo con l'utilizzo.

LA MIRA NON È UN OPTIONAL

Il sistema di combattimento di *Darkfall* promette di premiare i giocatori dotati di mira e riflessi pronti.
Le magie e le frecce, infatti, vengono lanciate esclusivamente in prima persona, con tanto di mirino, mentre per menar fendenti con armi da corpo a corpo la visuale è dietro le spalle, in terza persona e senza possibilità di allontanare la telecamera. Nella gran parte dei MMORPG finora disponibili, il bersaglio viene "bloccato" e l'intervento dell'utente si limita a scegliere le abilità da usare e al movimento del personaggio. *Darkfall* cambia, quindi, le carte in tavola. Questo non è sufficiente a decretarne la superiorità, in quanto bisognerà vedere se le meccaniche alla base del combattimento si riveleranno abbastanza complesse e profonde da rendere il tutto interessante.

Il combattimento è completamente libero: i colpi devono essere inferti uno a uno, non c'è nessun tipo di automatismo.

UN MONDO SENZA INTERRUZIONI

I MMORPG offrono continenti più o meno grandi da esplorare. Molti di questi, però, sono suddivisi in più istanze (aree di gioco accessibili dopo un caricamento, spesso duplicate per via di limiti al numero di giocatori supportati), che tendono a interrompere "la magia". Agon, il mondo di *Darkfall*, è unico e ininterrotto: ne abbiamo esplorato una piccola parte e sembra davvero vasto. Gli sviluppatori promettono di supportare ben 10.000 giocatori in contemporanea (non nella stessa zona, naturalmente, ma in totale). Bisognerà aspettare il lancio del gioco per constatare la veridicità di questa affermazione.

AL SICURO

Nelle città di *Darkfall* i giocatori possono ritenersi al sicuro. Alcune imponenti torri attaccano chiunque si azzardi a sferrare il primo colpo su qualche inerme avventuriero. Al momento è anche in vigore un sistema che punisce chi attacca i giocatori della stessa razza, eliminando qualsiasi conseguenza per l'uccisione del malintenzionato durante un limitato periodo di tempo. A quanto abbiamo visto, il sistema si presta a facili exploit, e necessita di qualche modifica da parte degli sviluppatori.

centro dello schermo), o semplicemente vivere nell'ombra per piombare alle spalle di poveri e inconsapevoli avventurieri.

In *Darkfall*, le abilità di un personaggio vengono potenziate coerentemente alle azioni svolte. Impugnando un bastone e lanciando una magia, per esempio, quest'ultima salirà di livello indipendentemente da tutto il resto, diventando più efficacie e sbloccando, successivamente, ulteriori incantesimi o intere scuole di stregoneria (come la negromanzia, le magie d'aria, di fuoco, eccetera).
Lo stesso vale per gli attacchi in corpo a corpo: ogni tipologia d'arma è legata ad abilità incrementabili tramite l'impiego; spade, asce, martelli, tutti indipendenti fra loro. L'efficacia degli attacchi e delle magie è strettamente correlata alla mira del giocatore: il bersaglio non viene "agganciato", ed è necessario porsi di fronte a esso per andare a segno. Da quanto abbiamo visto in beta (contenuti comunque non definitivi), a fronte di ottimi propositi, si nota una certa "approssimazione" nello sviluppo di tutto il sistema di combattimento. Esistono numerose abilità da acquistare, ma gli scontri risultano piuttosto legnosi e confusi.

"UN'ESPERIENZA CHE NON TIENE PER MANO CHI DECIDE DI AFFRONTARLA"

Le tre classiche barre di Vita, Stamina e Mana dettano il ritmo dell'azione.
Gli attacchi in corpo a corpo e lo scatto, quest'ultimo effettuabile anche per lunghi periodi di tempo, sfruttano Stamina, mentre le magie consumano Mana. Data la "precarietà" dei contenuti provati in beta, aspettiamo a esprimere giudizi definitivi, specialmente per quanto riguarda il comparto tecnico: il mondo di gioco pare realizzato piuttosto bene, vasto e senza caricamenti, ma i modelli dei personaggi e le animazioni sono per ora ben lontani dagli standard qualitativi cui titoli come *Age of Conan* o *World of Warcraft* ci hanno abituati. Nel momento in cui scriviamo, la beta viene frequentemente aggiornata e molti aspetti sono assenti o destinati a pesanti modifiche. Se le promesse fatte in questi anni verranno mantenute e le meccaniche di gioco, per ora insoddisfacenti, verranno corrette, *Darkfall* potrebbe saziare gli appetiti di una nicchia ben definita di giocatori, generalmente veterani, o novizi in cerca di un'esperienza che, di certo, non tiene per mano chi decide di affrontarla.

Per una recensione dettagliata potete riporre la vostra completa fiducia in Giochi per il Mio Computer: *Darkfall* dovrebbe vedere la luce entro la primavera, a meno di ulteriori rinvii – cui chi segue il titolo Aventurine è ormai più che avvezzo.

GIOCHI COMPUTER

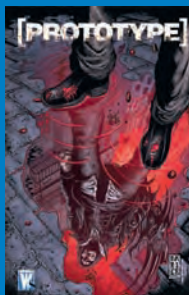
ISTANTANEA SU: *PROTOTYPE*

- **Casa:** Activision/ Blizzard
- **Sviluppatore:** Radical Entertainment
- **Genere:** Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB Pixel Shader 2.0
- **Internet:** www. prototypegame. com
- **Nei Negozi:** Autunno
- **Perché aspettarlo:** Perché la nostra prima prova su strada è stata convincente. *Prototype* pare divertente e immediato. Il personaggio, poi, ha un certo fascino.

Solo quando è davvero incavolato nero, Alex riesce a infilare la mano nel terreno e a produrre quella fontana di tentacoli che vedete.

Prototype sarà un gioco vietato ai minori di 18 anni, per quanto le piogge di sangue siano proposte su schermo con un certo gusto per l'assurdo.

CREARE IL MITO

Prototype è in leggero ritardo, per questo anche il fumetto ispirato al videogioco e pubblicato da DC Comics ha subito uno slittamento, arrivando nelle edicole statunitensi solo questa primavera. Ma è successo, ed è parte del piano marketing che ruota attorno al gioco di Radical Entertainment. Alex Mercer è a tutti gli effetti un super-personaggio da comic a stelle e strisce, ma capace di debuttare per la prima volta in un videogioco, piuttosto che sulle pagine collezionabili di un albo. L'opera si è fatta vedere per la prima volta al Comi-con di New York a inizio febbraio di quest'anno.

PROTOTYPE

Perché se ce la fai a New York, ce la fai ovunque. (Frank Sinatra, "New York, New York").

A vederlo in azione, Alex Mercer non sembra un prototipo di quelli positivi, eroici. I telegiornali fittizi del mondo di *Prototype*, insomma, difficilmente riuscirebbero a proporlo come modello di vita per una legione di giovani (o meno).

Ma oggi è un giorno fortunato per il dottor Mercer: pare che televisioni e servizi d'informazione siano ormai in disuso, gli studi abbandonati, le cabine di regia disertate. C'è qualcosa di più preoccupante dell'attacco di un super eroe improvvisato (e deciso a salvare se stesso, più che il prossimo). New York è stata messa in ginocchio da un virus letale e sconosciuto. La popolazione è stata ampiamente colpita, l'esercito è intervenuto tempestivamente, anche troppo (e son partite le prime teorie dei cospirazionisti), e quindi tanti saluti alla routine quotidiana. L'ordine pubblico, tra l'altro, pare risentire in maniera del tutto peculiare della presenza di Alex Mercer per le strade di Manhattan. Immaginatevi una scena simile: da una parte ci sono orridi bestioni mutati, dall'altra teste di cuoio con l'ordine di sparare per uccidere e, nel mezzo, il popolo terrorizzato, con un'unica eccezione. Esatto: quell'Alex già citato più volte, protagonista del nuovo esperimento semi-free roaming di Radical Entertainment.

Alex Mercer non è più quello di un tempo. Anche lui ha subito qualche "malfunzionamento" nel DNA, ma per sua fortuna non si è tramutato in un coso putrescente gigante, quanto più in un prototipo. Ovvero: "(*fig.*) chi possiede al massimo grado determinate caratteristiche". La definizione è del dizionario Garzanti e aiuta a capire il titolo affibbiato dal team di sviluppo statunitense al proprio progetto. *Prototype* è un gioco d'azione, con un occhio di riguardo per gli scontri ravvicinati e un amore incontrastabile per le esplosioni, il dramma collettivo, le scene epiche e il pandemonio in senso letterale. L'idea è di mettere il giocatore al centro del conflitto di cui sopra: esercito davanti, nemici dietro, gente comune nel mezzo. E naturalmente anche l'esercito, per Alex, è un avversario. Perché lo scopo di Mercer è di arrivare alla verità, ovvero di cercare i responsabili della sua mutazione, che non ha radici casuali, ma nasce da un intervento chirurgico. Il problema, naturalmente, è che Alex non aveva firmato i fogli d'ammissione all'ospedale e si ritrova a vagare uccidendo

Il simpatico "coso" con cui sta discutendo Alex Mercer è uno degli esseri malamente mutati; non come lui, che invece è mutato "bene".

EROE ESPANDIBILE

La prima fase di gioco di *Prototype* presenta un eroe già perfettamente compiuto, dalle caratteristiche impressionanti e letali. Non sarà, però, tutto così facile. Presto il gioco farà girare le lancette al contrario, riportando il giocatore all'inizio della vicenda, con un Alex Mercer già capace di trasformare le proprie braccia in lame (è pur sempre un mutante), ma ancora bisognoso di un sacco di espansioni e potenziamenti. Naturalmente, il tutto andrà di pari passo con i punti e l'esperienza accumulata da chi stringe il joypad tra le mani.

Un sistema di mira semi automatico permette di affrontare con una certa scioltezza gli scontri a fuoco.

tutto e tutti: ammazza i soldati che lo vogliono impallinare, devasta i mostri che cercano la sua testa per uno spuntino, schiaccia occasionalmente i poveri pedoni disperati che si trovano tra lui e il suo prossimo obiettivo.

Il tutto prende la forma di un picchiaduro spettacolare e attento al ritmo. Dalla sua ha qualcosa di *Prince of Persia* e di *Mirror's Edge*, pur se l'attenzione per la fase

"PRENDE LA FORMA DI UN PICCHIADURO SPETTACOLARE E ATTENTO AL RITMO"

esplorativa, in *Prototype*, è decisamente meno esasperata rispetto a questi due esempi. Eppure, anche grazie a un sistema di controllo intuitivo e a una gestione in gran parte automatica di molti dei momenti più coreografici, Alex è in grado di scalare verticalmente le pareti in vetro di un grattacielo, raggiungere una posizione particolarmente elevata e saltare addosso a un elicottero, per poi ammazzarne il pilota e prenderne il controllo. A quel punto, utilizzare le mitragliatrici per far fuori qualcuno per strada è piuttosto comodo.

Tra un elicottero sequestrato, un carro armato preso a gomitate e un cuore estratto senza anestesia, Alex può sfruttare altre risorse, come quella che gli permette di vestire i panni (anzi, di rubare le caratteristiche somatiche) dei propri nemici. Così, lo si può vedere mentre si fa passare per un uomo d'affari o per un sergente dell'esercito che, fino a poco tempo prima, era suo nemico. E solo assorbendo i nemici (pratica fondamentale per prenderne il posto) Alex riesce a risucchiare anche la loro memoria, capendo poco per volta cosa gli è successo e perché.

Prototype arriverà nei negozi entro il prossimo autunno. Nella nostra prova in anteprima, ospiti di Radical Entertainment a New York, abbiamo potuto apprezzarne il ritmo indiavolato e la spettacolarità senza mezzi termini, così come le potenzialità del sistema d'espansione delle capacità di Alex. La veste grafica non zittirà un *Crysis* a caso, ma le premesse sono davvero buone. Tenetelo d'occhio.

GIOCHI COMPUTER

DA DOVE ARRIVA

Prototype è il nuovo gioco di Radical Entertainment, ed è uno dei pochi progetti appartenenti al catalogo Vivendi rimasti in vita dopo la fusione tra quest'ultima e Activision. Il presidente di Radical Entertainment, con cui abbiamo scambiato piacevolmente qualche parola, sottolinea come il passaggio sia stato non solo indolore, ma assolutamente galvanizzante per l'intero team: "Ora possiamo lavorare con il primo publisher al mondo!".

La classificazione 12+ del PEGI deriva dalle situazioni drammatiche rappresentate, più che dalla presenza di macchie di sangue.

Una terribile collisione tra aerei ha riversato carburante in fiamme sull'edificio aeroportuale e sui velivoli posteggiati.

ISTANTANEA SU: *EMERGENCY 4 DELUXE EDITION*

- **Casa:** FX Interactive
- **Sviluppatore:** Sixteen Tons Entertainment
- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,7 GHz, 512 MB di RAM, scheda 3D 64 MB, 1 GB HD
- **Internet:** www.emergency4.de/en/
- **Nei Negozi:** Aprile 2009
- **Perché aspettarlo:** Salvare una vita (perfino artificiale) è più difficile che annientarla e dà più soddisfazione. L'edizione Deluxe giunge nei negozi a oltre un anno di distanza dalla versione base, ma compenserà il ritardo sommando ai contenuti extra un prezzo davvero invitante.

UNA SERIE DI SFORTUNATI EVENTI

La lunga lista di situazioni che dovremo risolvere in *Emergency 4 Deluxe Edition* comprende ogni tipologia di minaccia, da quella accidentale all'attacco terroristico, dall'operazione antidroga alle conseguenze dell'assenza di norme di sicurezza sul lavoro. Oltre agli eventi casuali che animano i momenti di relativa calma, si predispongono posti di blocco per arrestare malviventi in fuga, si aprono negoziati con rapitori per ottenere il rilascio di ostaggi, si estraggono dalle lamiere le vittime di tamponamenti in galleria, si presta soccorso dopo crolli di cantieri, strade sopraelevate, deragliamenti di treni, collisioni in aeroporto, terremoti, eccetera.

EMERGENCY 4 DELUXE EDITION

Basta contenuti diseducativi: salvare è meglio che distruggere!

SI accusano spesso i videogiochi di fornire modelli sbagliati e istigare atteggiamenti aggressivi, ma la violenza gratuita e ingiustificata, per fortuna, non è un ingrediente fondamentale, né l'unico, da cui scaturisce il divertimento.

Al contrario, si possono citare molte simulazioni pacifiche, che promuovono valori quali il rispetto e la generosità, come la serie *Emergency*, nata nel 1998 e, sin dall'esordio, in controtendenza rispetto ai canoni del genere cui appartiene. Rappresenta, infatti, una di quelle eccezioni, più uniche che rare, in cui il concetto di "strategia in tempo reale" si applica alla lotta per la vita, con l'intento di mantenere il conteggio delle vittime prossimo allo zero, invece che premiare l'incremento di morti causate. Protagonisti di questo filone sono gli eroi senza nome e senza volto che ogni giorno mettono a repentaglio la propria esistenza per proteggere la nostra: operatori e volontari della Protezione Civile (Vigili del Fuoco, Croce Rossa e forze di polizia), gente addestrata a fronteggiare situazioni ad alto rischio. Incidenti e fatalità sono all'ordine del giorno, nella realtà quotidiana così come in quella virtuale dipinta in *Emergency 4 Deluxe Edition*, versione arricchita del quarto capitolo della saga, intitolato *Global Fighters for Life*, ma in passato ribattezzato in Italia *Real Danger: Operazioni ad Alto Rischio*.

Seppure distanti dagli standard tecnici imposti dal mercato e accolti con freddezza dalla critica, gli episodi di *Emergency* hanno convinto una nicchia di pubblico, trovando consenso presso coloro che ammirano e vorrebbero emulare le gesta valorose dei suddetti "angeli custodi". Il principio cui la serie è rimasta fedele, tuttavia, è la sensibilizzazione dei giocatori circa le norme di sicurezza e le procedure d'intervento in casi di estremo pericolo, anteponendo ordine e disciplina a coraggio e avventatezza, siccome la salute del personale và salvaguardata tanto quanto quella dei civili. Questo seguito introduce novità a 360 gradi, rinnovando quasi ogni aspetto dei giochi precedenti, dalle migliorie tecniche a una giocabilità più accessibile e meno frustrante, benché ci sia ancora spazio per un'ulteriore salto di qualità.

Il motore grafico utilizzato, il Vision Engine, è lo stesso che muoveva *Emergency 3* (2005) e fu impiegato anche per lo strategico western *Desperados 2: Cooper's Revenge* (2006), con qualche modifica (per esempio, è stato integrato un motore fisico) e fornito di texture con maggiori dettagli. L'interfaccia di gioco è stata ridisegnata per favorire una chiara lettura e consultazione, esattamente come la gestione delle unità è stata resa più diretta e immediata. Si è cercato, cioè, di facilitare l'approccio dell'utente alle meccaniche di gioco, affinché la sfida non si esaurisca nel vano tentativo di padroneggiare i controlli, ma permetta di concentrarsi sulla tattica più indicata.

In particolare, è ora possibile dispiegare in contemporanea pattuglie dello stesso tipo e indicare loro una destinazione

La schiera di curiosi richiamati dalle sirene potrebbe intralciare le operazioni di soccorso.

LA GIUSTA VIA DI MEZZO

Emergency 4 Deluxe Edition permette di andare avanti anche con una o più vittime, ma per ottenere una valutazione del 100% è fondamentale scongiurare danni a persone, veicoli, strutture e non solo. Il metro di giudizio adottato tiene conto della prontezza di reazione del giocatore, del numero di mezzi mobilitati e del costo dell'attrezzatura. Prima di calcolare l'importo di ogni intervento, bisogna prevedere le conseguenze delle proprie scelte ed evitare di esporre il personale a rischi inutili. È buona norma mantenersi a debita distanza da fiamme e fumo: le prime si propagano velocemente, mentre i gas di combustione rendono l'aria irrespirabile, a meno che non si indossino maschere apposite. I mezzi aerei sono per i casi di massima urgenza, ma il più delle volte basta un medico per stabilizzare le condizioni dei soggetti più gravi e permettere una corsa in ambulanza. Per dispensare cure con maggiore efficacia, è utile radunare i feriti in un'unica area e assegnare un dottore ogni due pazienti.

Alcuni mezzi trasportano cisterne d'acqua cui attingere in mancanza di idranti, peccato che la riserva sia infinita.

UN LUSSO A BUON PREZZO

L'edizione Deluxe è in tutto e per tutto simile alla versione base che fu rinominata ***Real Danger: Operazioni ad Alto Rischio*** per la distribuzione italiana. La presenza di tre missioni extra non cancella i segni del tempo per quanto riguarda la grafica, ma l'integrazione del supporto vocale per controllare le unità è il coronamento di un sogno per i radioamatori che si sintonizzano sulle frequenze radio della Protezione Civile (e una piacevole novità per chi non si imbarazza a parlare col proprio computer durante le sessioni di gioco), naturalmente a patto di avere un microfono. ***Emergency 4 Deluxe Edition*** analizza i campioni vocali registrati ed è in grado di riconoscere e associare la pronuncia di un numero. Il prezzo fissato da FX Interactive sarà alla portata di tutte le tasche.

cui recarsi direttamente, invece che recuperarle presso il luogo di raccolta, dopo aver dato l'allarme.

È stata, inoltre, implementata una campagna "semi-dinamica", che alterna eventi casuali alle missioni vere e proprie sceneggiate dai programmatori: quando non si è impegnati in operazioni speciali, il gioco 'estrae' disgrazie dal mazzo degli imprevisti e delle probabilità, distribuendo incendi, malori e crimini per la metropoli.

Questa scelta "narrativa" aumenta il coinvolgimento, calando il giocatore all'interno di un mondo non più immobile e intrappolato in un frammento di trama, ma costantemente minacciato dagli errori di ogni suo abitante, soggetto a cambiamenti climatici e condizionato dalle fasi della giornata. È stato infine aggiunto il supporto per partite multiplayer fino a quattro giocatori, via LAN o Internet e un sistema di riconoscimento degli ordini vocali, che è un'esclusiva dell'edizione

"GLI EROI DI *EMERGENCY* SONO DISPOSTI A SACRIFICARSI PER IL PROSSIMO"

Deluxe, insieme a tre missioni extra che si sommano alle 20 già presenti nella versione base.

Ogni scenario di *Emergency 4 Deluxe Edition* pone di fronte a decisioni critiche ed è bene abituarsi a pianificare l'intervento in modo razionale: la valutazione di Efficacia Globale, a fine livello, tiene conto dei tempi di reazione, dei danni fisici e materiali subiti, nonché delle spese sostenute per portare a termine gli obiettivi. Il denaro si accumula risolvendo le crisi in atto, ma si spende con altrettanta facilità per accrescere quantità e qualità dei mezzi a disposizione: sbloccheremo i veicoli più costosi ed efficaci solo dopo aver salvato molte vite, ma quando verrà il momento di utilizzarli, sarà per affrontare emergenze peggiori di quelle precedentemente sventate, in un crescendo di stress.

L'incessante succedersi di avvenimenti drammatici costringe a misurarsi con realtà che vorremmo mantenere distinte dalla nostra esperienza personale e ci si sente bene nel constatare che esse scorrono dall'altra parte dello schermo e non sulla nostra pelle. Può darsi, però, che i fiumi di adrenalina sperimentati per finta lascino una traccia di responsabilità e, se così fosse, si potrebbe chiudere un occhio di fronte alle pecche del gioco sviluppato da Sixteen Tons Entertainment. Il successo di *Emergency* in Germania e Francia significa che, forse, per apprezzarlo, bisogna annoverare tra i requisiti un profondo senso civico.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT*

- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Massive Entertainment
- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB
- **Internet:** www.worldinconflict.com
- **Nei Negozi:** Marzo 2009
- **Perché aspettarlo:** È l'espansione di un ottimo RTS del 2007 e la possibilità di controllare i russi non può che migliorare ulteriormente l'esperienza di gioco.

Non praticissima nelle fasi più convulse, questa prospettiva trasmette però grande pathos.

Le colonne di carri armati sovietici sbarcheranno dai possenti ekranoplani.

GUERRA IN COMPAGNIA

Soviet Assault offrirà alcune nuove mappe in multiplayer, ma la sua uscita non dividerà in due la comunità online di *World in Conflict*: a detta degli sviluppatori, i possessori del gioco base potranno affrontare gli utenti dotati di *Soviet Assault* senza necessariamente acquistare l'espansione. I contenuti aggiuntivi per il multigiocatore saranno infatti scaricabili dalla Rete.

WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT

L'ottimo gioco strategico in tempo reale di Massive si espande, con una nuova fazione giocabile.

L'ARABA FENICE

Mesi fa, i fan di *World in Conflict* se l'erano vista brutta. Tra i tanti titoli abbandonati in corso d'opera da Vivendi in seguito alla fusione con Activision, c'era anche l'espansione dello splendido RTS di Massive. Il rischio che *Soviet Assault* non vedesse mai la luce è stato sventato dall'acquisto di Massive da parte di Ubisoft. Il passaggio di consegne non è stato, però, indolore: le versioni console, da più parti annunciate fin dalla primavera dell'anno scorso, sono state cancellate.

ERA la fine del 2007 quando *World in Conflict* approdò sui nostri hard disk, riscuotendo un successo di critica pressoché totale e ridefinendo, per diversi aspetti, il concetto stesso di RTS moderno.

Siamo alla fine degli Anni '80, il muro di Berlino è ancora solido e l'Unione Sovietica, in profonda crisi economica, chiede sostegno all'Occidente. Gli aiuti non arrivano e, dopo un pesante strappo diplomatico, il Cremlino decide di invadere i Paesi NATO. È questo il preambolo che porta alla Terza Guerra Mondiale.

In *World in Conflict* il giocatore si trovava a controllare le truppe americane contro l'invasore rosso, all'interno di una campagna single player articolata e spettacolare. L'aspetto più apprezzato ed evidente era la snellezza della struttura generale, ben lontana dal classico "costruisci base-raccogli risorse-crea esercito-attacca" e più assimilabile ad atmosfere d'azione e sparatutto. L'unica grossa carenza del gioco era l'impossibilità di parteggiare per i sovietici, selezionabili solo in multiplayer. Detto fatto: Ubisoft, subentrata a Vivendi nella produzione del gioco, ha deciso di pubblicare un'espansione che, fin dal titolo, fuga ogni dubbio. In *Soviet Assault* potremo finalmente controllare l'Armata Rossa! L'add-on non si presenta come una semplice aggiunta al corpo principale del gioco originario, ma inframmezza le missioni americane già viste nel primo *World in Conflict* con quelle russe, in un continuo cambio di prospettive che ricorda da vicino un *Call of Duty* qualsiasi. Avremmo forse preferito giocare l'intera campagna dalla parte dei russi, ma a ben vedere, la possibilità di "palleggiare" tra le due fazioni missione dopo missione offre una maggiore varietà di situazioni e tattiche, pur sacrificando in parte il senso d'identificazione e d'immersione nella vicenda.

"IN *SOVIET ASSAULT* POTREMO FINALMENTE CONTROLLARE L'ARMATA ROSSA"

Fin qui tutto bene. Il gioco si riconferma solido e spettacolare, ora più vario grazie alla seconda fazione giocabile. Ciò che, tuttavia, lascia qualche dubbio in prospettiva è la natura mediamente conservativa del lavoro di Massive: a parte la novità dei russi, *Soviet Assault* non introduce nulla di davvero memorabile. Qualche mappa in più per il multiplayer, un nuovo livello di difficoltà "very hard" e nessuna rivoluzione nello stile di gioco (è stato inserito solo un nuovo supporto aereo tattico) fanno da cornice a un comparto grafico ancora valido, ma di fatto immutato rispetto a due anni fa. Basterà per riaccendere le luci su un ottimo gioco troppo presto dimenticato?

GIOCHI COMPUTER

NON C'È AZIONE, MOSSA O TRUCCO,
CHE POSSA LIBERARTI DAL MIO CONTROLLO.
HERE I RULE
MAGIC
The Gathering®
HERE I RULE.COM

NUOVO ANNO NUOVI RUOLI

Gothic 4, Risen, Dragon Age: Origins... e questi titoli sono solo la punta dell'iceberg di quanto ci attende nel 2009 dei giochi di ruolo per PC. **Vincenzo Beretta** fa il punto su presente, futuro e tendenze del genere.

BASTA un'occhiata alle pagine delle anteprime e degli speciali in questo numero di GMC, per rendersi conto di come, tra i generi d'intrattenimento su PC, quello dei giochi di ruolo sia ancora tra i più fiorenti.

Mentre ciò è in parte dovuto anche alla popolarità dei GdR su console, e alla successiva "trasmigrazione" di molti titoli sulla nostra piattaforma (per esempio, *Jade Empire* e *Mass Effect* di BioWare), il PC rimane comunque il punto di partenza per numerosi sviluppatori, come *Dragon Age: Origins*, *Risen* e *Drakensang* dimostrano (di questi giochi potete leggere più approfonditamente altrove nella nostra rivista).

Inoltre, il computer è il punto di riferimento irrinunciabile per il sempre fertile settore degli sviluppatori indipendenti – che ogni anno non manca di sfornare titoli di primissima qualità dei quali solo i possessori di un PC possono beneficiare. In queste pagine, faremo una riflessione personale sul gioco di ruolo per PC, che riflette i numerosi dibattiti che lo circondano, e un'analisi oggettiva sulla situazione dell'online in questo inizio di 2009.

UNA PARTE PER TUTTI

Mentre pensavamo a un modo "nuovo-diverso-originale" per iniziare queste pagine, siamo stati battuti sul tempo, e lo diciamo con piacere, da gabrek, il quale, sul forum di Gamesvillage.com, alla domanda "Cos'è davvero un GdR?" ha risposto: "Al di là degli excursus più prolissi, il GdR è anche in cima alle cause di mortalità diffusa per flame." Ovvero, fonte di discussioni tanto accalorate e prolungate, quanto, spesso, assolutamente sterili sul piano costruttivo.

È assolutamente vero (e, potremmo aggiungere, lo stesso vale per quando la discussione si sposta su cosa sia davvero un GdR da tavolo): il risultato di queste discussioni, nella maggior parte dei casi, riesce tutt'al più a imitare una di quelle furiose scene di iper-combattimento nei film di Jason Bourne, che accadono quando il protagonista incontra un altro superagente. Il tutto risultando, però, al tempo stesso sia più violento, sia assai più noioso rispetto a quanto offerto dalle pellicole.

La nostra non è ignavia. Vent'anni d'esperienza ci hanno insegnato che è sempre meglio *prima* apprezzare le qualità di un bel gioco, e solo *poi* chiedersi quali elementi della sua natura intrinseca lo abbiano reso un titolo degno di nota, non importa se sia *Fallout*, *Torment*, *Oblivion*, *The Witcher* o *Fallout 3*. Certo, non a tutti piacciono le stesse cose e, nel caso di seguiti di titoli che, a buon diritto, hanno segnato la storia del genere, è più che lecito fare un confronto (ed è questo il caso di *Fallout* e *Fallout 3*). Ma partire con un pregiudizio basato sul valore di "ciò che è stato" è, a nostro avviso, sempre un errore, in quanto nega a un certo genere la possibilità di evolversi. Poi, è vero che una particolare evoluzione può rivelarsi

ULTIMA NON PIÙ ULTIMA

Se *Lazarus: Ultima V*, la spettacolare Total Conversion per *Dungeon Siege* del classico GdR di Lord British, vi ha lasciati con il desiderio di avere di più, non preoccupatevi. È infatti prevista per aprile 2009 la pubblicazione di *The Ultima 6 Project*, una versione "ammodernata" del titolo successivo della gloriosa serie. Sempre basato sul motore di *Dungeon Siege*, questo progetto è in lavorazione fin dal lontano 2001, e promette di portare sui nostri PC una versione addirittura migliorata dell'ennesimo capolavoro di Lord British – grazie a un certosino lavoro di revisione della trama e risoluzione di problemi e "buchi" narrativi presenti nell'originale. Il sito di riferimento è **u6project.com**

IL POTERE DELLE RUNE

Runes of Magic (**www.runesofmagic.com**) è tra i progetti più ambiziosi che vedranno la luce nel 2009, ma, grazie a un lungo periodo di beta testing aperto al pubblico, molti hanno già potuto formarsi un'opinione su questo MMORPG "free-to play". Essa è molto positiva. *RoM* vuole, in sostanza, sintetizzare il meglio dei GdR online attualmente in circolazione, da *Guild Wars*, a *World of Warcraft*, a *Dark Age of Camelot* a classici come *Ultima Online*. I personaggi potranno scegliere una professione principale e una "secondaria" tra le sei disponibili, mentre il gioco presenterà un vasto mondo da esplorare (si parla di 600 quest al momento del lancio), la possibilità di comprare e arredare case, e molto altro ancora. Le critiche riguardano soprattutto la struttura di gioco, basata sul solito "uccidi dieci polli mannari e quattro lumache assassine" per fare punti esperienza e salire di livello – ma, non dimentichiamolo, tutto sarà gratis (chi vorrà, potrà ottenere, pagando, posti in più nell'inventario e altri piccoli benefici). *RoM* dovrebbe terminare la fase di beta e diventare operativo proprio mentre la nostra rivista viene pubblicata.

malaugurata – ma magari un'altra no. Una volta di più, solo un giudizio aperto, sereno e privo di preconcetti sul prodotto che abbiamo davanti può dirci se il genere ha fatto un passo nella direzione giusta, assimilando allo stesso tempo gli insegnamenti del passato.

Una seconda ragione di contrasto sul "genere GdR" deriva, a nostro avviso, dalla diversa percezione personale di cosa significhi "interpretare un ruolo". Per alcuni giocatori, la narrazione, in tutte le sue possibili ramificazioni, deve comunque venire dal gioco, con emozioni, sentimenti e conseguenze delle azioni del protagonista esplicitamente descritti attraverso testo e immagini. Per altri, il personaggio diviene parte della vita interiore del giocatore, il quale chiede solo "un mondo ragionevolmente verosimile in cui agire", ma poi ci penserà lui a immaginarsi cosa il personaggio prova, quali siano le sue riflessioni sugli eventi con cui si confronta, e come agirà in base al carattere e alle inclinazioni che abbiamo immaginato per lui. Per questa seconda categoria di giocatori, attraversare le terre di *Oblivion* nei panni di un paladino umano o di un'assassina dunmer (gli "elfi scuri") sarà, a prescindere dai contenuti oggettivi del gioco, un'esperienza profondamente diversa.

C'è, quindi, una linea per alcuni inevitabilmente invalicabile che separa i meriti di un gioco come *Fallout* e del suo più recente successore, *Fallout 3*, che diventano un'ottima occasione di confronto. Tralasciamo l'evoluzione da una grafica 2D a 3D, e il conseguente adattamento del sistema di combattimento, e osserviamo come i contenuti narrativi vengano diversamente presentati. Non c'è dubbio, a nostra opinione, che i testi e i dialoghi dell'originale fossero superiori rispetto a quanto presentato da Bethesda (una società che ancora non è riuscita a mettere insieme un team di sceneggiatori del talento del defunto gruppo di Black Isle). *Fallout 3*, in compenso, chiede al giocatore di considerarsi parte dell'ambiente, di "guardarsi intorno" e di osservare ciò che appare sullo schermo come se fosse, a tutti gli effetti, una realtà alternativa, in cui siamo stati catapultati nei panni di un personaggio di nostra creazione; nonché di comportarsi di conseguenza. Come risultato, il gioco premia con contenuti inaspettati chi si pone domande quali "ma questa linea di tralicci *dovrà* portare da qualche parte, no?" senza che nessuno glielo suggerisca. E rivela elementi narrativi anche emotivamente forti a chi è capace di guardare e riflettere. Perché, nelle rovine di un villaggio distrutto, un'area è molto più radioattiva delle altre? Uno sguardo di insieme mostrerà che quello è il punto in cui è caduta la bomba nucleare che ha trasformato una graziosa cittadina in un'area di ceneri, metallo contorto e ossa scarnificate.

Così, in un certo senso, si può dire che *Fallout 3* neghi alcuni dei suoi contenuti migliori proprio a chi gli si avvicina ammantato dal pregiudizio. Naturalmente, un gioco "ideale" dovrebbe saper soddisfare entrambe le tipologie di giocatori e, in passato, ne abbiamo già avuto esempi (come con il venerato *Planescape: Torment*). In linea generale, però, riteniamo che sia sempre meglio (per parafrasare John Lennon) "dare al gioco una possibilità". Esiste, nello scoprire che i progettisti di un titolo hanno preparato una cosa per noi, e nello scoprirlo proprio perché per primi abbiamo contribuito al gioco stesso

I vecchi giochi BioWare come *Baldur's Gate II* e *Icewind Dale* sono gratificati, ancora oggi, da Mod ed espansioni. Provate a visitare www.spellholdstudios.net

Risen rappresenta un nuovo punto di partenza per gli sviluppatori di Piranha Bytes. Sapranno mettere a frutto l'esperienza di *Gothic*?

I RAGNI DEL SOTTOBOSCO

Il panorama dei GdR indipendenti è molto fertile, e di alcuni di essi ci siamo occupati nel numero speciale di "GMC Giochi di Ruolo" (che potrete trovare ancora in edicola mentre leggete queste righe, con allegati i giochi completi *Fallout*, *Fallout 2* e *Fallout Tactics*). Qui ci limitiamo a segnalare le produzioni di Spiderweb Software (**www.spiderwebsoftware.com**), ovvero *Geneforge* e *Avernum*, entrambe giunte al quinto capitolo. *Geneforge* è centrato su una setta di maghi capace di creare esseri viventi che fungono quindi da loro servitori, e presenta un'ambientazione in parte fantasy, in parte fantascientifica. *Avernum* è invece ambientato in un vasto mondo sotterraneo popolato da razze e fazioni dalle relazioni tribolate. I cinque capitoli di entrambi i giochi, pubblicati tra il 2001 e il 2009, sono pensati per essere giocati in ordine (anche se, un po' come nella serie *Ultima*, ognuno è perfettamente godibile come gioco a sé stante) e vantano un'ottima considerazione presso critica e pubblico, per la profondità delle trame e delle opzioni di gioco. La grafica, in compenso, è decisamente superata, ma questo non dovrebbe costituire un ostacolo per i fan di un buon GdR. In ogni caso, sul sito ufficiale è possibile scaricare il demo di ognuno di essi – ed eventualmente ordinarli, sia individualmente, sia come raccolte complete (in questo caso avrete uno sconto).

L'ONLINE: UNO SGUARDO D'INSIEME

Nel settore dei MMORPG a pagamento, *EverQuest II* sta perseguendo una politica ad "ampio spettro", con l'ultima espansione, *The Shadow Odyssey*, stracolma di contenuti per i personaggi di livello elevato. Contemporaneamente, chi acquista oggi il "client" riceve gratuitamente sia il gioco base, sia tutte le espansioni pubblicate finora. L'obiettivo parrebbe essere, quindi, quello di mantenere vivo l'interesse dei veterani, attirando contemporaneamente nuovi giocatori grazie all'offerta di una grande quantità di contenuti a prezzo relativamente ridotto. *Warhammer Online*, dal canto suo, sta andando discretamente, e gli sviluppatori di Mythic Entertainment hanno negato che la cifra (riportata da diversi siti specializzati) di 300.000 abbonati sia deludente. Secondo quanto scritto da Gameindustry.biz, il produttore esecutivo Jeff Hickman sarebbe "orgoglioso" di tale risultato, mentre Bill Roeper (ex sviluppatore di *Diablo* e ora al lavoro su *Champions Online* di Cryptic) ha affermato: "Il più grave errore che l'industria dei MMORPG possa fare è valutare ogni successo confrontandolo con gli undici milioni di iscritti di *World of Warcraft*". Dal canto suo, anche *Il Signore degli Anelli Online* sembra navigare tranquillo, grazie alla pubblicazione regolare di nuovi contenuti e a una prima espansione, *Le Miniere di Moria*, accolta molto bene da critica e pubblico.

Concentrandosi sui combattimenti, la mini-espansione *Operation Anchorage* non ha capitalizzato sulla forza di *Fallout 3*.

IL RITORNO DI ATLANTIDE

Tra i MMORPG "free to play" è senza dubbio *Atlantica Online* (**atlantica.ndoorsgames.com**) a stagliarsi sul panorama generale, grazie al suo innovativo sistema di combattimento a turni nel quale il giocatore gestisce un gruppo di "mercenari" guidato dal suo personaggio. Gli avversari si fronteggiano posizionati su più file e, in base alla classe, ai poteri e a oggetti particolari in loro possesso, possono, per esempio, infliggere danni modesti ma distribuiti su più nemici, concentrare il proprio attacco su uno di loro, o "raggiungere" avversari distanti posizionati nella retroguardia. Tutto ciò dà agli scontri di *Atlantica Online* una dimensione strategia non solo superiore a quella di molti MMORPG, ma anche a quella di parecchi GdR per console giapponesi (come *Final Fantasy*), cui in parte si ispira. Anche l'ambientazione è molto affascinante, presentando una versione "steampunk" del nostro mondo dove la magia coesiste con un livello tecnologico paragonabile a quello del XIX secolo. In più, le numerose città del gioco sono caratterizzate da ambientazioni e architetture che richiamano quello che fu il loro massimo momento di fulgore nella Storia: Roma al culmine dell'Impero, il Nord America durante la rivoluzione industriale, Bisanzio prima dell'invasione turca, India e Indocina nello splendore dei loro regni medievali e così via.

Dragon Age: Origins, di BioWare, sarà gratificato di un editor di contenuti personalizzati. Una prassi che sta diventando sempre più comune.

con la nostra intelligenza e creatività, la potenzialità di provare un'emozione unica. Un'emozione che nessun contenuto "letterario" potrà eguagliare, poiché, per sua natura, sarà e rimarrà un'emozione "nostra".

INTANTO, ONLINE...

Premettiamo che le parole "recessione", "crisi globale", eccetera, che già ci funestano in tanti telegiornali, non dovrebbero apparire in articoli che riguardano gli aspetti ludici della nostra vita. Eppure, questa realtà del mondo contemporaneo sta già influenzando in modo concreto almeno un'esperienza tra le molte offerte dal divertimento videoludico: quella del GdR online.

È stata una scoperta che abbiamo fatto quasi per caso, notando come, da qualche tempo, trovare persone disposte a "fare gruppo" in titoli come *EverQuest II* stesse diventando sempre più difficile. Questo in un momento in cui, come un articolo pubblicato dal "Wall Street Journal" il 24 febbraio 2009 riferisce, il tempo medio speso giocando online da parte dagli americani è sensibilmente cresciuto. Lo stesso sembra valere per alcuni paesi asiatici, come il Giappone. Ovviamente, la causa di tutto ciò può essere ricondotta all'aumento del tasso di disoccupazione, e al desiderio di molte persone di trovare svago ed evasione a basso costo.

"Il problema principale per i MMORPG, oggi, è mantenere a lungo l'interesse dei giocatori"

Mentre, però, divertirsi con gioco online decurta radicalmente le spese necessarie per organizzare una serata tra amici (benzina e cena fuori, o anche il denaro necessario per ordinare una pizza in casa), è anche vero che, nel momento in cui deve prendere una decisione di questo tipo, il giocatore include nella propria valutazione quanto un certo gioco online inciderà sul suo budget. Nel settore dei MMORPG, tutti i titoli "tripla A" (come li definiscono gli statunitensi), con la sola eccezione di *Guild Wars*, richiedono, oltre all'acquisto del "client", il pagamento di un canone mensile – una somma che, per quanto modesta, implica comunque un esborso fisso da parte del giocatore.

Diviene quindi importante notare, esaminando i post che appaiono sui forum specializzati (o semplicemente chattando online con altri giocatori), che l'attenzione di molti si sta spostando. Un dato significativo, giuntoci appena prima di andare in stampa, è la crisi di *Age of Conan*, che, come annunciato da Gameindustry.biz il 23 febbraio 2009, ha causato alla casa madre Funcom una perdita di 23,3 milioni di dollari. Come ricaduta, il numero complessivo dei server è stato ridotto da 49 a 18, e il direttore finanziario di Funcom Olaf Sandnes ha dato le dimissioni.

Il dato davvero interessante, qui, è come *AoC* non solo sia stato il terzo titolo per PC più venduto negli Stati Uniti nel 2008 (dopo il solito *World of Warcraft* e *Spore* di EA), ma abbia goduto sul breve termine di un numero di sottoscrizioni molto rilevante: almeno 400.000 al momento del lancio nel maggio del 2008 (sempre secondo Gameindustry.biz) con un picco

ARRIVI INTERESSANTI

Mentre è impossibile, e al di fuori dello scopo di questo speciale, rendere conto di tutti i MMORPG (a pagamento o gratuiti) che ci aspettano, di seguito ne segnaliamo alcuni che ci paiono promettenti.

Darkfall (**www.darkfallonline.com**): "Un altro MMORPG fantasy?" si domanderà qualcuno. Sì, ma *Darkfall* promette finalmente contenuti attesi da lungo tempo: tra gli altri, la possibilità di personalizzare a piacere il personaggio senza restrizioni di "professione", scontri tra giocatori (PvP) senza limitazioni, guerra navale sui mari e molto altro. Trattiamo più estesamente di *Darkfall* in un'Anteprima su questo numero.

Jumpgate Evolution (**www.jumpgateevolution.com**): Mentre *EVE Online* continua a dominare tra i MMORPG di fantascienza, gli sviluppatori di *Jumpgate Evolution* sperano di strappare una fetta di mercato con un gioco maggiormente imperniato su azione e combattimenti. Non mancheranno, comunque, personaggi che potranno crescere in abilità e un universo persistente.

Fallen Earth (**www.fallenearth.com**): Un MMORPG post-apocalittico in cui la popolazione del nostro pianeta è stata decimata da un letale virus chiamato Shiva. Siamo nel 2154, in un mondo desolato diviso tra sei fazioni. Il gioco si concentra sulla regione del Grand Canyon, e presenta 70 città e una componente di sparatutto in prima persona nei combattimenti.

I risultati finali sono graficamente più curati, ma la difficoltà d'uso dell'editor di *Neverwinter Nights 2* fa sì che molti preferiscano ancora il primo.

LE GILDE TENGONO DURO

Il primo a beneficiare del desiderio (o della necessità) di risparmiare da parte dei giocatori, pare proprio essere *Guild Wars*, grazie all'assenza di canone fisso, e al fatto che i client per i tre titoli e l'espansione pubblicati finora sono ormai disponibili a prezzo molto contenuto. Altri utenti, già in possesso del gioco, semplicemente, hanno deciso di ripetere l'esperienza da capo, creando nuovi personaggi. Il risultato è che, proprio quando sarebbe stato lecito attendersi un declino nel bacino d'utenza dovuto all'età del titolo (il primo *Guild Wars* ha ormai quattro anni), i server del gioco NCsoft si stanno ripopolando. Non è un caso, secondo noi, che ci siano voci sempre più insistenti riguardo una seconda espansione, mentre il già annunciato *Guild Wars 2* (verso il quale la prima espansione doveva servire da "ponte") potrebbe apparire solo nel 2010 o oltre.

***Drakensang* unirà alle atmosfere di *Gothic* una gestione del party simile al classico *Baldur's Gate*, e si preannuncia, per questo, assai interessante.**

OLDIES GOLDIES

Quando un gioco riesce a mantenere un pubblico sufficientemente fedele da consentirgli di raggiungere il decimo anno di età – e con nuove espansioni ancora in produzione! – ha sicuramente azzeccato qualcosa. Nel mondo dei MMORPG sono due i titoli a vantare questa coccarda. Il primo è, incredibile a dirsi, *Ultima Online* (pubblicato addirittura nel 1997), che ha recentemente ricevuto l'ultima "mano di vernice" in ordine di tempo con *Kingdom Reborn* (per non parlare di una nuova espansione attualmente in lavorazione, *Stygian Abyss*). L'altro è *EverQuest*, che nel 2009 compie i dieci anni di età e che ha recentemente goduto di una nuova espansione: *Seeds of Destructions* – la quindicesima.

di 700.000 intorno a luglio dello stesso anno. Oggi, la cifra si posizionerebbe sotto i 100.000 abbonati, e Funcom ha ammesso che le perdite sono state causate da "un'errata valutazione sulla durata media di ogni abbonamento". In soldoni: *AoC* non è riuscito a mantenere sufficientemente a lungo l'interesse dei giocatori e, in effetti, le opinioni da noi raccolte sul MMORPG di Funcom concordano sulla sua incapacità di fornire contenuti interessanti per i personaggi di livello più alto. Ma se, un tempo, era forse più probabile che un abbonato decidesse di attendere, e versare la sua quota mensile nella speranza di tempi migliori, oggi la situazione contingente di molti rende tale scelta economicamente poco perseguibile.

L'altra fonte d'interesse sono i MMORPG "free to play", dove sia il client, sia parte dei contenuti vengono offerti gratuitamente, e il giocatore paga solo nel caso in cui voglia accedere a oggetti particolari o a un "tetto" più alto di livelli. Tra la fine del 2008 e l'inizio del 2009, una nuova generazione di titoli è apparsa sul mercato – giochi che, finalmente, hanno iniziato a esplorare nuovi modelli di "fare MMORPG", con risultati estremamente interessanti. Mentre ci riserviamo di esplorare meglio questo settore in un prossimo futuro, segnaliamo agli interessati che a guidare il gruppo delle novità ci sono al momento *Atlantica Online* (di Ndoors Games **atlantica.ndoorsgames.com**) e *Runes of Magic* (di Frogster **www.runesofmagic.com**).

Nel frattempo, la produzione di MMORPG "AAA" non si ferma, con ben due grossi titoli fantascientifici all'orizzonte: *Star Wars: the Old Republic* (la prima incursione nei GdR online di BioWare) e *Star Trek Online* di Cryptic. Le (parsimoniose) notizie e immagini al momento disponibili paiono promettenti. Sempre nei laboratori di Cryptic è in lavorazione il supereroistico *Champions Online* – il "seguito morale" di uno dei MMORPG più amati di sempre: *City of Heroes/City of Villains* (anche se i numeri diffusi di recente dal publisher NCsoft mostrano come gli abbonati a questo classico siano ormai poche decine di migliaia). Questo causerà uno scontro tra titani con *DC Universe Online*, di Sony Online Entertainment, ispirato ai fumetti della casa editrice omonima. Per nessuno dei due è attualmente fissata una data di lancio.

Occorrerà vedere, tanto per chiudere il cerchio partendo da dove siamo iniziati, sia come la situazione economica globale al momento del lancio dei nuovi titoli influenzerà il loro successo, sia se esso, a prescindere dalle cifre di partenza, saprà mostrarsi duraturo. Come abbiamo scritto spesso, infatti, per essere redditizio, un MMORPG non ha necessariamente bisogno di una popolazione superiore a quella della Grecia, ma di un nucleo sufficiente di appassionati che rimanga fedele nel tempo. E se non ci credete, provate a dare un'occhiata ai veterani *Ultima Online* e *EverQuest*! Una lezione antica per l'epoca moderna.

GIOCHI COMPUTER

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Casa:** Deep Silver
- **Sviluppatore:** Piranha Bytes
- **Data di uscita:** 2009
- **Sito internet:** http://risen.deepsilver.com
- **Storia degli sviluppatori:** La storia di Piranha Bytes è indissolubilmente legata alla serie di GdR *Gothic* e alle emozioni che è riuscita a suscitare negli ammiratori del genere. Dopo *Gothic 1* e *Gothic 2* (che, insieme all'espansione *La Notte del Corvo* è considerato tra i migliori titoli di sempre), l'ininterrotto cammino di crescita è stato in parte rallentato da *Gothic 3*, un titolo molto buono ma, al lancio, costellato da una miriade di problemi tecnici. Dopo la separazione dalla casa di produzione storica JoWooD (che ha mantenuto i diritti sulla serie), Piranha Bytes è oggi al lavoro su *Risen*.

Autori di *Gothic*, una delle saghe di giochi di ruolo per PC più amate, gli sviluppatori tedeschi di Piranha Bytes hanno interrotto la collaborazione con la loro casa di produzione storica, JoWooD, poco dopo la pubblicazione del terzo episodio. Essendo i diritti della celebre serie rimasti in mano al publisher, gli amici di Piranha hanno dovuto creare una nuova ambientazione e nuovi eroi per continuare la propria opera di rinnovamento dell'arte del GdR su PC. *Risen* è il gioco su cui sono al lavoro e, come vedremo, se terre e volti sono diversi, identica è rimasta la passione con cui questo studio intende riproporre, una volta di più, la sua peculiare visione dei GdR. **Vincenzo Beretta** sbarca di notte sull'isola di *Risen* e, munito di mantello dell'invisibilità, compie un primo giro di ricognizione.

Risen

ESSERE affezionati a un modo di raccontare e saper proporre, ogni volta, ambientazioni e contenuti diversi non sono attività necessariamente contrastanti.

Prendiamo l'esempio di Piranha Bytes e del loro nuovo gioco di ruolo per PC: *Risen*. Il protagonista è un eroe, di sesso maschile e dall'aspetto fisico predefinito, che si trova gettato dal fato – straniero in terra straniera – in un mondo caratterizzato da razze, fazioni e aree geografiche profondamente diverse. Il nostro alter ego non ha una "classe" o una professione predefinita, e se, evolvendosi, diverrà guerriero, mago o silenzioso assassino amico delle ombre ciò dipenderà unicamente dalle sue scelte di sviluppo. Tutto ciò, malgrado qualche incontro e qualche occasionale amicizia, senza che il suo fondamentale destino cambi: trovarsi sempre da solo ad affrontare eventi capaci di cambiare il mondo.

Se questo vi ricorda qualcosa, allora probabilmente state pensando alla bella serie di giochi di ruolo *Gothic*, realizzata dagli sviluppatori tedeschi di Piranha Bytes per l'editore JoWooD, ma i cui diritti sono ora rimasti nelle mani di quest'ultimo.
Visto che non c'è mai troppo di una cosa buona, e siccome sarebbe stato un peccato abbandonare la filosofia che ha trasformato Piranha Bytes in uno degli studi più rinomati nel genere dei GdR, i creativi tedeschi hanno deciso di proseguire nel proprio cammino creando, per i loro peculiari eroi, un'ambientazione completamente nuova: *Risen*.

L'ISOLA CHE NON C'È

"Creare un universo da zero ha i suoi vantaggi", ci dicono gli amici di Piranha nel corso di una lunga intervista, "e il principale è quello di poter ripartire da capo e realizzare una mitologia completamente inedita: nuove razze, culture, fazioni e mostri. In tal senso, intendiamo prendere il meglio dell'esperienza accumulata con *Gothic*, per trasformare l'isola di *Risen* in qualcosa di davvero unico".

Già, l'isola. *Risen* sarà completamente (o quasi: su questo, gli sviluppatori fanno un po' i misteriosi) ambientato su un grande e immaginario lembo di terra dominato da un grande vulcano (e siamo già certi che occuperà un posto centrale nella trama). "Non abbiamo fatto un calcolo esatto delle dimensioni dell'area di gioco", rivelano gli sviluppatori, "ma più o meno sarà paragonabile a quella di *Gothic 2*. In compenso, la densità dei luoghi interessanti, dei personaggi non giocanti e degli eventi sarà di gran lunga maggiore. Per *Risen* abbiamo infatti deciso di prediligere una giocabilità più concentrata, senza che per il protagonista sia necessario spendere troppo tempo semplicemente per spostarsi da un punto all'altro della mappa".

L'isola avrà un ciclo notte/giorno e tempo atmosferico variabile; non ci saranno stagioni, ma i creativi di Piranha si sono sforzati per diversificare le diverse zone di *Risen* anche attraverso le loro caratteristiche geografiche: "Il clima dell'isola è ispirato a quello mediterraneo, ma si incontreranno aree fredde e nebbiose, altre che ricordano più un ambiente di tipo tropicale e così via. Sarà possibile vedere come la gente che abita

BOTTE DA VEDENTI...

La gestione del combattimento corpo a corpo e con armi da lancio è sempre tra gli aspetti più delicati di ogni gioco di ruolo. Alcuni imputavano a *Gothic 1* e *2* un'eccessiva complessità di questo aspetto; d'altro canto, le semplificazioni viste in *Gothic 3* hanno condotto a scontri che – essenzialmente – venivano risolti da una serie di clic frenetici del mouse (scontentando tutti). Per *Risen* gli sviluppatori hanno deciso di rivedere, ancora una volta, il sistema di combattimento – ed è la parte del programma su cui sono attualmente più impegnati. Le uniche informazioni ufficiali, per il momento, sono che la letalità e l'eleganza dei colpi (e dei movimenti) del personaggio dipenderanno direttamente dal livello che questi avrà raggiunto nell'abilità appropriata, e che sarà possibile combattere con due armi o usare uno scudo. Nel frattempo, sui numerosi forum già sorti per discutere di *Risen* il consenso dei giocatori sembra essere per un ritorno al vecchio sistema di *Gothic 1* e *2*, e Piranha ha esplicitamente affermato di voler dare retta a quanto richiesto dai fan. È probabile che sarà questa la strada intrapresa, anche se maggiori notizie ci saranno solo in futuro.

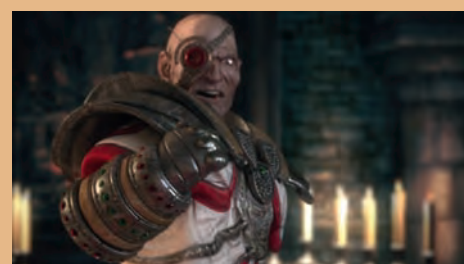
Nel gioco potremo intraprendere numerose attività artigianali.

QUOTE ROSA

La serie *Gothic* è rimasta famosa per l'assenza del gentil sesso. *Forsaken Gods*, l'espansione di *Gothic 3*, ne aveva in verità introdotte alcune tra i personaggi non giocanti, ma gli errori di doppiaggio le facevano talvolta parlare con la voce che Batman ha nei film, rovinando un po' l'effetto. Tutto ciò cambierà in *Risen*. Nel gioco troveremo personaggi femminili di diversa importanza e in ogni posizione sociale. Alla nostra domanda se sarà possibile avere "storie d'amore" con qualcuna di loro, i progettisti hanno risposto di aver preferito concentrarsi sulla loro importanza nella trama e nell'ambientazione. "Si potranno intuire simpatie per il protagonista", ci hanno detto, "ma, sostanzialmente, la presenza femminile sia nella società, sia in varie posizioni di potere servirà a rendere le culture incontrate ancora più caratterizzate e profonde".

La fauna dell'isola sarà in parte ispirata a quella del nostro pianeta, ma mai priva di caratteristiche peculiari.

...E MAGIE ELLITTICHE

La notizia che *Risen* utilizzerà un sistema magico "completamente originale" ha causato un certo panico tra i fan: "Questo significa che non potremo più sparare palle di fuoco?" si sono chiesti in molti. "Non ci sogneremmo mai di togliere la palla di fuoco dall'arsenale di un mago", rassicurano gli sviluppatori, "ma vogliamo semplicemente dare a chi si affida agli incantesimi qualche possibilità in più. Per fare un esempio, in *Risen* potrete imparare un sortilegio capace di fare ridere la persona su cui viene gettato – magari una guardia. Due possibili applicazioni sono: in una situazione diplomatica, in cui grazie a tale magia potrete aumentare le vostre possibilità di entrare nelle sue grazie, e in quei numerosi casi in cui dovrete infilarvi da qualche parte senza essere visti. La risata involontaria distrarrà il personaggio non giocante, mentre voi ne approfitterete per passargli alle spalle". Tale approccio alla magia è dunque solo parte di una più vasta "filosofia": dare al giocatore sempre più mezzi per risolvere i problemi che dovrà affrontare, premiando al tempo stesso le trovate creative.

in questi luoghi sia stata influenzata dall'ambiente in una varietà di modi: dalle abitudini di vita, al modo di vestire, al carattere generale della popolazione.

Inoltre, anche le variazioni del tempo atmosferico saranno "personalizzate" per ogni regione, mentre altrettanta attenzione è stata dedicata al sottosuolo dell'isola. Ci saranno segrete, caverne e rovine di antiche civiltà. Ogni ambientazione sotterranea sarà, in base a quanto appropriato, caratterizzata da condizioni di luce, architetture, abitanti e perfino elementi climatici. Non è sbagliato affermare che "l'isola di *Risen* presenterà, di fatto, una collezione di microclimi". Piranha intende sottolineare con chiarezza

"Le fazioni dell'isola potranno essere divise da lotte intestine"

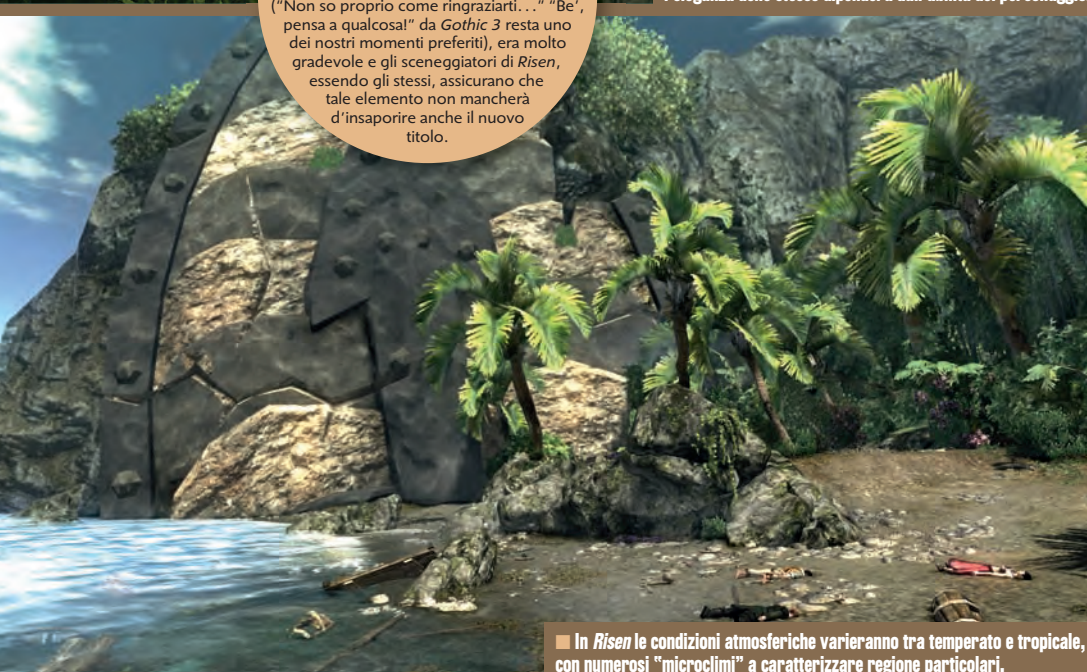
che, se il clima e gli ambienti naturali saranno principalmente ispirati a quelli del Mediterraneo, lo stesso non accadrà per i popoli che incontreremo. Al contrario, i creativi si sono sforzati di realizzare una serie di culture completamente originali, legate agli eventi passati dell'isola e ai luoghi in cui sono sorte. Il livello tecnologico è quello medievale, con ambienti "sporchi" e vissuti, soprattutto dove vivono i ceti sociali più bassi. Malgrado la ricerca di originalità nella creazione di popoli, mitologie e mostri, Piranha sottolinea come per *Risen* si siano sforzati di presentare: "una visione del Medioevo ancora più realistica di quella vista in *Gothic*. In ogni caso, una delle cose su cui abbiamo lavorato di più sono proprio le diverse fazioni che popolano l'isola, e le loro complicate relazioni politiche e sociali. Il personaggio giunge sul posto come

L'ABITO FA IL MONACO

Durante la nostra conversazione con gli sviluppatori, ci ha colpito uno degli esempi fatti per dimostrare il realismo e la flessibilità delle opzioni a disposizione del giocatore: "Immaginate di dover visitare un luogo, magari un tempio, o una città, in cui siete malvisti. Potrete sempre cercare di procurarvi un travestimento adatto, come una veste o altri abiti tipici della zona, e cercare di confondervi tra gli abitanti".

HUMOR NERO

La serie *Gothic* era caratterizzata da un peculiare umorismo (che emergeva, in particolare, nei dialoghi), capace di unire sarcasmo e scorrettezza politica a una peculiare levità. L'effetto complessivo, talvolta arricchito da una punta di surrealismo ("Non so proprio come ringraziarti..." "Be', pensa a qualcosa!" da *Gothic 3* resta uno dei nostri momenti preferiti), era molto gradevole e gli sceneggiatori di *Risen*, essendo gli stessi, assicurano che tale elemento non mancherà d'insaporire anche il nuovo titolo.

■ In combattimento, il numero delle "mosse" possibili e l'eleganza delle stesse dipenderà dall'abilità del personaggio.

■ In *Risen* le condizioni atmosferiche varieranno tra temperato e tropicale, con numerosi "microclimi" a caratterizzare regione particolari.

L'ARTE DEL "FAI DA TE"

In *Risen*, il personaggio potrà creare armi, corazze, pozioni, oggetti magici e molto altro. Gli sviluppatori hanno infatti precisato che l'artigianato di *Risen* sarà, una volta di più, l'evoluzione al prossimo livello di quanto già visto in *Gothic 3*: "Alla base di tutto ci sarà sempre una 'ricetta' che elenca gli ingredienti necessari e le procedure per creare un oggetto. Altri fattori che interverranno nel processo di creazione saranno l'accesso a un luogo di lavoro adatto, livelli sufficienti nelle abilità adeguate e altri". L'isola di *Risen*, a questo proposito, sarà costellata di "ingredienti" di ogni tipo, che potremo cercare e raccogliere: piante (alcune delle quali con proprietà benefiche o velenose), minerali, parti del corpo di alcuni mostri... Gli ingredienti più rari saranno in luoghi di difficile accesso (o addosso a mostri particolarmente potenti e poco inclini a separarsene) e consentiranno di realizzare oggetti particolarmente utili e potenti.

un completo straniero e dovrà dapprima comprendere come la rete di intrighi che lo circonda sia assai complessa, quindi compiere alcune scelte cruciali su quali saranno le sue affiliazioni. Si tratta di una problematica che chi viene da *Gothic* conosce assai bene e ha imparato a apprezzare come uno dei punti di forza del gioco; in *Risen* abbiamo cercato di portarla al livello successivo".

UN EROE SOLO AL COMANDO

Risen inizia con il protagonista (noi) che fa naufragio sull'isola dove si svolgeranno le sue successive avventure. Ripresa integralmente da *Gothic* è la tradizione di avere come personaggio principale un singolo eroe, di sesso maschile e dall'aspetto definito. Egli (al momento non è certo se conosceremo il suo nome o se, come quello suo predecessore in *Gothic*, rimarrà misterioso) inizierà con alcune caratteristiche psicofisiche predefinite e una piccola manciata di abilità, ma, dal momento in cui *Risen* partirà, il giocatore potrà personalizzarlo a piacere.

I "sentieri" che saremo in grado di percorrere rimangono quelli tradizionali, ovvero Guerriero, Mago o Ladro; spetterà solo a noi decidere quanto progredire nell'uno o nell'altro, e come, di conseguenza, adattare comportamento e strategie ai problemi che affronteremo. Inoltre, come abbiamo visto, il protagonista potrà scegliere quale condotta tenere nei confronti delle numerose "fazioni" che popolano l'isola di *Risen* e ciò, a sua volta, determinerà se avrà accesso a specifiche abilità o meno. "Per esempio", rivela Piranha, "esiste una legge, sull'isola, che vieta ai suoi abitanti di spostarsi tra due regioni senza prima ottenere un permesso particolare. Una delle fazioni che incontreremo nel gioco sarà proprio composta da persone che hanno rifiutato tale imposizione e sono, di fatto, costrette a vivere alla macchia come fuorilegge. Diventare loro amici permetterà, per ovvie ragioni, di imparare abilità avanzate nell'arte di muoversi nelle ombre oltre ad altre utili per sopravvivere al di fuori dei centri urbani".

UN BESTIARIO BESTIALE

La "fauna" di *Risen* presenterà aspetti molto originali. "Abbiamo voluto evitare di presentare la raccolta dei soliti noti del fantasy come Elfi, Goblin e viverne. Abbiamo approfittato dell'occasione per creare un'ecologia fantastica completamente nuova. Questo vale sia per i mostri veri e propri, sia per le creature intelligenti, ma non umane, con cui avrete a che fare". È probabile, riguardo a queste ultime, che l'eroe possa imbattersi in vere e proprie comunità. "Anche in questo caso, abbiamo voluto evitare di presentare il consueto villaggio elfico". Ci sono razze diverse che vivono sull'isola, ma questo termine deve essere preso con le molle: infatti, potrebbe benissimo indicare semplicemente una cultura particolarmente peculiare (perfino secondo gli standard delle altre). In relazione alla fauna, Piranha conferma comunque che non ci saranno creature che potremo cavalcare.

LA PRIMA AMICA

Tra le parti più importanti di ogni gioco c'è, naturalmente, il tutorial. In *Risen* gli sviluppatori hanno deciso di integrarlo nel prologo. Sulla spiaggia su cui faremo naufragio, incontreremo una ragazza, Sarah, che, per ragioni che non ci sono state rivelate, sarà straniera quanto noi all'isola. Sarah diverrà la nostra prima compagna di avventura (incidentalmente, illustrandoci anche questo aspetto del gioco) e, attraverso i suoi suggerimenti e i suoi commenti, impareremo gradualmente a padroneggiarne ogni aspetto.

■ Oltre a città e centri abitati, incontreremo, in superficie e sottosuolo, complessi di rovine anche assai vasti.

LOTTE INTESTINE

La situazione politica dell'isola di *Risen* è così complessa, che dovremo attenderci non solo scontri (e alleanze) tra fazioni rivali, ma perfino divisioni all'interno delle stesse. "I gruppi di potere più forti possono essere scossi da intrighi interni", rivelano gli sviluppatori, "e il giocatore potrebbe, inaspettatamente, trovarsi a dover decidere con chi allearsi perfino all'interno di una fazione cui si è unito".

■ Ogni insediamento, in Risen, avrà una propria cultura specifica: architettura, modo di vestire, leggi, tradizioni, eccetera.

L'isola è caratterizzata anche da una precisa scala sociale: dall'umile plebe ai nobili (o personalità di particolare importanza). In quanto "straniero", il protagonista inizierà dal gradino più basso; ciò condizionerà inevitabilmente l'atteggiamento dei personaggi non giocanti nei suoi confronti e, di conseguenza, alcune scelte che dovrà compiere. Infine, l'eroe dovrà preoccuparsi dei più prosaici bisogni quotidiani, come dormire e mangiare.

UN PASSO ALLA VOLTA

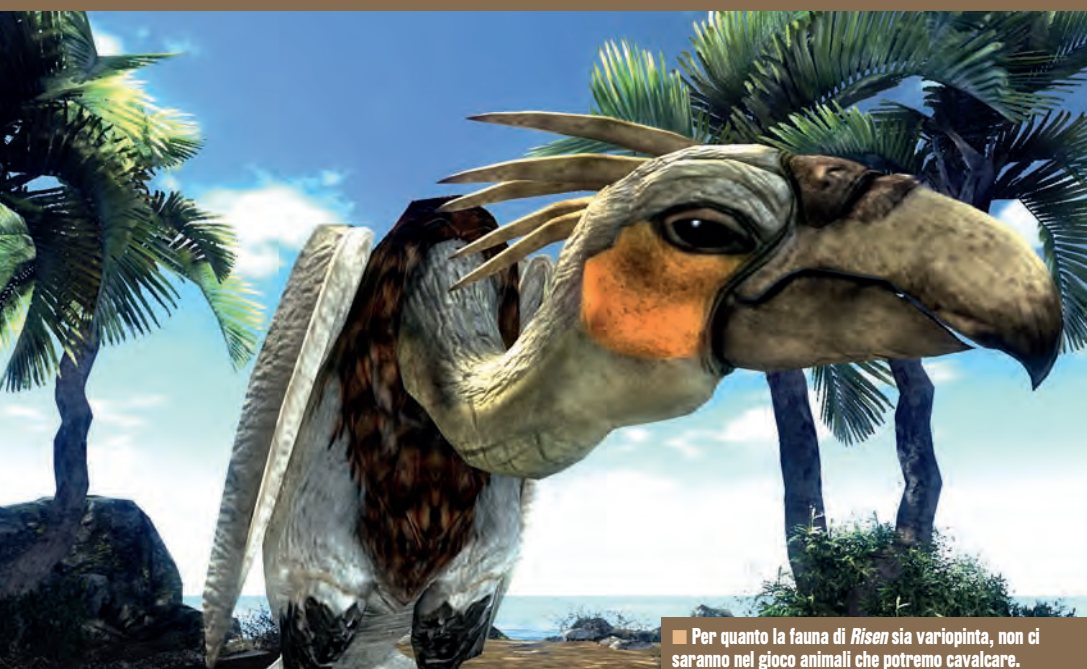
Parlando della trama, un'importante differenza rispetto alla tipica giocabilità di *Gothic* sarà che per *Risen* gli sceneggiatori hanno deciso di optare per una progressione più "strutturata" della trama.

"I problemi di Risen saranno risolvibili in molti modi diversi"

Il gioco sarà diviso in capitoli che dovranno essere completati in sequenza. All'interno di ognuno di essi, comunque, il giocatore avrà una notevole libertà di scelta nell'ordine e nel modo con cui affrontare gli eventi. Anche le regioni in cui è divisa l'isola non saranno tutte immediatamente accessibili, ma verranno gradualmente "sbloccate" man mano che il personaggio completerà quest e porzioni della trama. L'impressione che abbiamo avuto è che l'ispirazione per questa parte venga un po' da *The Witcher*.
Piranha Bytes calcola che completare una partita di *Risen* dall'inizio alla fine richiederà circa 50 ore, ma nel gioco ci sono contenuti per oltre il doppio di questo tempo. "La ragione principale è la libertà di scelta che abbiamo lasciato al personaggio: molte missioni potranno essere sbloccate solo se questi prenderà decisioni ben precise, che, a loro

L'ambientazione del gioco è una misteriosa isola dominata da un vulcano assai attivo.

OLTRE L'ORIZZONTE

Risen formerà un'esperienza narrativa completa e compiuta. "La storia avrà un finale ben definito, che lascerà il giocatore soddisfatto", assicurano a Piranha. Detto questo, *Risen* è anche costruito per essere il primo mattone di una nuova saga. Dovesse il gioco andare bene, i creativi hanno già in mente le nuove puntate che svilupperanno le avventure del protagonista oltre la prima. "Non dimenticate", sottolineano, "che l'isola è solo un lembo di terra in un mondo più vasto e complesso. Già esplorandola ed entrando in contatto con i suoi abitanti riceverete informazioni su altre lande e luoghi lontani... e, chissà, forse un giorno potrete visitarli".

Per quanto la fauna di *Risen* sia variopinta, non ci saranno nel gioco animali che potremo cavalcare.

volta, precluderanno l'accesso ad altre imprese. Ci riferiamo, soprattutto, alle fazioni con cui l'eroe si confronterà e alle scelte che farà riguardo a esse, ma anche all'atteggiamento che deciderà di tenere con alcuni personaggi non giocanti di importanza cruciale. Per questa ragione, riteniamo che un giocatore che desideri veramente esplorare tutte le possibilità e le sorprese che abbiamo inserito in *Risen* verrà gratificato da circa 100 ore di contenuti originali".

Parlando di personaggi non giocanti, alcuni di essi potranno unirsi a noi e seguirci per un po' (sebbene rigorosamente gestiti dall'Intelligenza Artificiale), aiutandoci nelle nostre avventure. Quali, e in che modo lo faranno, dipenderà anche in questo caso dalla "fama" che il personaggio si sarà fatto. "Ogni azione avrà delle conseguenze, non sempre immediatamente visibili. Alcune vi attireranno le simpatie di qualcuno allontanandovi da quelle di altri. Ricominciando il gioco da capo e facendo scelte diverse, potrete benissimo ritrovarvi, più avanti nella trama, con dei compagni completamente diversi".

Alla nostra domanda se *Risen* preveda più finali, gli sviluppatori hanno risposto in modo un po' ambiguo: "La trama principale ha un finale ben definito, che deriva logicamente da ciò che sta accadendo sull'isola. Il modo in cui il personaggio arriverà a scoprirlo, nonché il suo personale destino, dipenderanno però dalle decisioni prese dal giocatore durante le sue avventure. In tal senso, possiamo dire che per l'eroe sono senz'altro previsti più finali".

RITORNO ALLA GRANDEZZA

Tutto quanto abbiamo visto mostra come Piranha Bytes sia intenzionata a non abbandonare la propria peculiare visione del genere dei GdR, anche se ora tutto ciò avverrà lontano dalla saga di *Gothic*. In tal senso, *Risen* vuole rappresentare sia un nuovo punto di partenza, sia una tappa evolutiva che faccia tesoro di tutta l'esperienza accumulata in passato. La data d'uscita è, ci è stato garantito, sarà "sicuramente nel 2009". Entro il prossimo inverno, dunque, sapremo se i Piranha sono definitivamente risorti. GIOCHI COMPUTER

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** BioWare
- **Data di uscita:** Autunno 2009
- **Sito Internet:** http://dragonage.bioware.com
- **Storia degli sviluppatori:** Raccontare la storia di BioWare richiederebbe uno speciale. Basti dire che, dopo aver esordito, curiosamente, con un gioco d'azione basato su scontri tra Mech (*Shattered Steel*), la casa di Edmonton ha, di fatto, definito l'arte del GdR per il nuovo millennio, grazie a una serie pressoché ininterrotta di pietre miliari come *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights*, *Jade Empire*, *Knights of the Old Republic*, *Mass Effect* e, ora, *Dragon Age: Origins*.

DRAGON AGE ORIGINS

Il nome ufficiale è *Dragon Age: Origins*, ma anche "l'Era della Fenice" non sarebbe stato un brutto titolo per il monumentale gioco di ruolo attualmente in fase di completamento negli studi di BioWare. Annunciato come imminente anni fa, e per un certo tempo scomparso nel nulla, *DA: Origins* sta infatti per risorgere, titanico e fiammeggiante, con tutta l'intenzione di divenire la prossima, abbacinante, pietra miliare del genere fantasy. Se negli ultimi anni siete vissuti in qualche altro mondo fantasy, vi ricordiamo che, in passato, i suoi autori ci hanno dato *Baldur's Gate*, *Knights of the Old Republic*, *Neverwinter Nights*, *Mass Effect*… **Vincenzo Beretta**, grazie a un cristallo telepatico che consente la visione a distanza, entra in "magiconferenza" con i ragazzi di Edmonton e cerca di scoprirne di più.

FORSE il nostro esordio avrebbe potuto essere migliore: "Sto rigiocando di nuovo a *Baldur's Gate II* e credo di avere incontrato un bug…". Ma gli amici di BioWare, oltre la linea telefonica, al di là dell'oceano, scoppiano a ridere.

Non solo sono i primi a rendersi conto che la grande saga di giochi di ruolo fantasy da loro realizzata ormai dieci anni fa è un successo senza tempo (al punto che nuovi Mod vengono pubblicati regolarmente ancora oggi), ma essa rappresenta, esplicitamente, il punto di riferimento spirituale per il loro prossimo gioco: un GdR fantasy la cui ambizione è unire il senso di vastità di *BG II* con un'ambientazione completamente originale – ispirata a visioni nichiliste della società medievale come quella presentata dallo scrittore americano George R.R. Martin nel suo ciclo di romanzi "Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco".

LE ORIGINI DELLA SPECIE

Inizialmente noto come *Dragon Age*, il titolo ufficiale del gioco mostra oggi il suffisso *Origins*. "Le ragioni sono molteplici", ci spiega BioWare. "La principale è che *Dragon Age* porrà molta attenzione sull'origine del protagonista, con un lungo prologo costellato di decisioni, che consentirà al giocatore di familiarizzare con il mondo di gioco per come esso viene visto sia dalla cultura da cui l'eroe proviene, sia dal suo personale passato. Per fare un esempio, un elfo di città sarà vissuto (in seguito a eventi storici che conosceremo giocando) per buona parte della sua vita sotto una crudele e oppressiva dominazione da parte degli umani. Ciò avrà inevitabilmente condizionato il suo carattere, il suo patrimonio di conoscenze e le convinzioni personali su cosa sia giusto e sbagliato (potrete trovare dettagliate le sei possibili "situazioni di partenza" dei nostri eroi nei riquadri nelle prossime pagine).

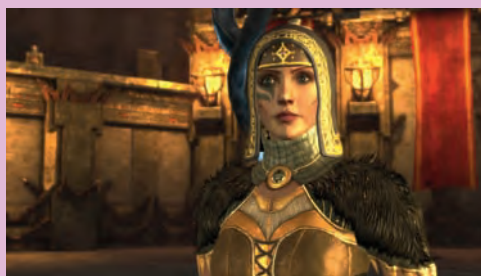
Partendo da tale "background", il personaggio verrà quindi gettato nel summenzionato "prologo" (di fatto, una mini-avventura completa) che, oltre a fungere da lungo tutorial per il gioco, permetterà di personalizzare ulteriormente il proprio eroe, attraverso una serie di scelte morali. Queste coinvolgeranno, tra le altre cose, diversi personaggi non giocanti. Una volta iniziata l'avventura vera e propria, vedremo come il complesso degli eventi che ci ha portato a intraprenderla avrà ora un impatto concreto sul futuro che ci attende: potremo esserci fatti alleati e nemici, per esempio, o avere manifestato una certa inclinazione morale piuttosto che un'altra – tutti elementi che contribuiranno a determinare, per esempio, quali personaggi si uniranno a noi, quali tra le molte fazioni del gioco saranno interessate ai nostri servigi, e così via.

"Oggi, molti GdR propongono la possibilità di giungere a più finali, ma crediamo che *DA* sia il primo a esplorare davvero a fondo la possibilità di avere più inizi! E poi, c'è anche un'altra ragione per il nome *Origins*", ci rivelano i ragazzi di BioWare, "ma deriva, se vogliamo, dalla nostra personale storia. Il nostro primo, grande, successo è stata la saga di *Baldur's Gate*, e in particolare *Baldur's Gate II* – un titolo la cui lavorazione ricordiamo ancora con enorme affetto. Nel corso degli anni, abbiamo creato altri mondi e GdR, ma *Dragon Age*, per qualche ragione, è il primo gioco che ci ha fatto rivivere quelle emozioni, e che abbiamo progettato con lo stesso spirito che ci guidò durante la lavorazione di *BG II*. Così, per noi di BioWare, *DA* rappresenta a tutti gli effetti un ritorno alle origini…"

Qualcosa, nelle parole del nostro interlocutore, ci fa suonare in testa un campanello. In effetti, un tempo esisteva una ditta specializzata in GdR, che ci diede le saghe di *Ultima* e *Wing Commander*, il cui motto (perfettamente adattabile anche a BioWare) era "Noi Creiamo Mondi", e il cui nome era… Origin! Non c'è forse anche un pizzico di omaggio a una delle pietre miliari della storia del genere, nella scelta dello studio di Edmonton? Gli sviluppatori scoppiano a ridere, ma poi evitano di commentare.

LE TERRE BUIE

Il mondo di *Dragon Age: Origins*, come più volte sottolineato nelle nostre anteprime, sarà ispirato ai romanzi "dark heroic fantasy":

LE ORIGINI DELL'EROE – 1

Elfo Dalish: Da quanto si può intuire, la storia recente degli Elfi non deve essere stata molto allegra. I Dalish sono tra gli ultimi "veri elfi", e il protagonista ha trascorso tutta la sua vita a errare con il suo clan. Un giorno, però, una reliquia proveniente dal passato della sua stirpe gli cambia la vita, strappandolo a tutto ciò che aveva conosciuto fino a quel momento.

Nano popolano: La società dei Nani è organizzata in caste e il nostro eroe appartiene a una delle meno elevate. Fino a oggi è campato lavorando come scagnozzo per un piccolo criminale, ma senza mai perdere la speranza di poter dimostrare, un giorno, che il proprio valore non dipende dalle condizioni di nascita. Il fato, finalmente, sembra intenzionato a dargli questa possibilità.

Mago: Potenti e rispettati, ma, soprattutto, temuti, i maghi trascorrono il loro apprendistato in luoghi lontani dalla civiltà, e sorvegliati dai Templari. Per il protagonista, vissuto per la maggior parte della propria gioventù in una tetra torre, è finalmente giunto il momento di affrontare la prova finale: superarla significa entrare a fare parte dell'Ordine, fallire vorrà dire morire.

Un sofisticato "motore di emozioni" consentirà ai personaggi di esprimere ciò che provano con una recitazione molto naturale.

l'ambientazione, completamente originale, si rifà a un Medioevo decadente e presenta una situazione di profonda crisi sociale e politica, che sembra pervadere tutta la landa. È un periodo di guerre, intrighi, lotte intestine e perdita dei valori di pace, tolleranza e stabilità, un tempo faticosamente acquisiti.
"Gli eventi della trama e l'atmosfera generale sono improntati su una visione della realtà profondamente pessimistica", precisano gli sviluppatori. È un'epoca sanguinosa, e questo non perché il combattimento è l'unico modo per risolvere i problemi, ma perché il mondo è entrato in una di quelle spirali apparentemente inarrestabili in cui la violenza genera altra violenza – fino a quando tutto intorno a noi non sembra esserci altro. In *Origins* ci saranno eroi, cattivi, magie e altri elementi della fantasy tradizionale, ma la trama e l'ambientazione metteranno a confronto il suo pubblico con temi molto maturi, ed eventi spesso scioccanti".

Tutto ciò si svolge nel Regno di Ferelden, a sua volta situato nella regione sudest di un continente noto come Thedas. La struttura narrativa rimarrà quella classica dei titoli BioWare, il che significa che potremo attenderci molta profondità e complessità! "Esiste una trama principale, e il giocatore potrà decidere di seguire solo quella. Detto questo, ovviamente, anche tale sentiero primario attraverso l'avventura presenterà molte variabili, legate al personaggio del giocatore, alla sua storia, alle decisioni prese in punti cruciali e così via. Inoltre, ci sarà una vasta rete di quest secondarie e, anche in questo caso, la possibilità di accedere o meno a alcune di esse dipenderà dal comportamento del giocatore e da altri fattori contingenti – come, per esempio, quali personaggi lo staranno accompagnando".

Quanto descritto rende molto difficile per BioWare determinare la durata del gioco: "Come sempre, ciò dipenderà da cosa il giocatore desidera fare: se arrivare in fretta alla fine o esplorare tutto il possibile. Una cosa di cui comunque siamo certi è che *Dragon Age* sarà più grande e avrà più contenuti di *Baldur's Gate II*. Si tratta del gioco da noi prodotto per cui abbiamo creato più testi e dialoghi in assoluto". Tanto per dare un contesto a queste affermazioni, all'epoca era stato calcolato che per esplorare tutto *BG II* occorrevano circa 200 ore. "Ci saranno, naturalmente, finali multipli

LE ORIGINI DELL'EROE DELL'EROE – 2

Elfo di città: Gli esponenti di questa sfortunata razza sono succubi dei loro dominatori umani, e il nostro protagonista ha sulle spalle un grosso carico di sopportazione e sofferenza. Ma quando un lord locale pretende di usufruire dello "ius primae noctis" il giorno delle sue nozze, le tensioni accumulate esplodono in un irrefrenabile desiderio di vendetta.

Nano nobile: Essere il figlio del Re dei Nani farebbe pensare a ogni genere di privilegio, come la possibilità di intraprendere una carriera militare piena di soddisfazioni. Peccato che, fin dal primo comando, risulti immediatamente chiaro come gli intrighi mortali della politica nanica siano un pericolo ancora più grande di quelli del campo di battaglia.

Nobile umano: I doveri, per chi nasce nella ricchezza e nel potere della nobiltà, sono molti, come per esempio la necessità di sviluppare abilità sia diplomatiche, sia militari. Tutto ciò tornerà molto utile nel momento in cui il castello paterno sarà minacciato dal tradimento, nella stessa notte in cui il fratello maggiore starà per condurre le forze della famiglia in guerra.

"Tanti giochi hanno molti finali, ma **Dragon Age: Origins** *sarà tra i primi ad avere molti inizi"*

ERBE E ALCHIMIA

Per il momento, le uniche notizie riguardo la possibilità in *Dragon Age: Origins* di creare oggetti personalizzati riguardano l'alchimia. I personaggi potranno raccogliere erbe, piante e altri componenti, e, se in possesso di abilità adeguate, creare pozioni di vario tipo. Tale possibilità include anche veleni da usare contro i nemici.

PROFESSIONE: EROE

All'inizio di ogni partita, il giocatore può decidere il sesso, la razza, il volto (in modo simile al sistema visto in *Mass Effect*) e la "professione di partenza" del personaggio. Le professioni sono, inizialmente, limitate alle tre tradizionali (guerriero, mago o ladro), ma progredendo nel gioco ci sarà modo di personalizzare gradualmente il nostro eroe. Non esisterà, per esempio, l'opzione di iniziare come Druido, presente invece in *Baldur's Gate 2* o *Neverwinter Nights*. Però, nel far crescere il proprio personaggio, il giocatore potrà compiere delle scelte (per esempio negli incantesimi che desidera imparare), che potranno benissimo condurlo verso quel sentiero. Le razze includono umani, Elfi e Nani, e per questi ultimi ci sarà una particolare eccezione. Dicono gli sviluppatori: "Il popolo dei Nani è eccezionalmente resistente alla magia; per tale ragione non esistono nani maghi. Questa restrizione è l'unica esistente nelle possibili combinazioni tra razza e professione consentite in *Dragon Age: Origins*".

■ Gli elementi del paesaggio avranno un impatto concreto sui combattimenti e le tattiche del gruppo.

LE CRONACHE DEL DRAGO

In un gioco che si chiama *Dragon Age* (ovvero "L'Era del Drago") è lecito domandarsi se incontreremo… be', i draghi! La risposta è sì, ma pensare che il titolo derivi solo dalla loro presenza sarebbe riduttivo. L'epoca in cui si svolgono gli eventi è chiamata l'Era del Drago perché è caratterizzata dalla prima riapparizione di questi mitici animali dopo un lungo periodo in cui erano stati creduti estinti. I draghi, però, continuano a rimanere creature rare, estremamente potenti e circondate da un'aura quasi mistica. Essi incarnano bene lo spirito e le atmosfere del gioco, ed è in realtà per questa ragione che il titolo fa riferimento a loro.

■ Una grande cura è stata profusa nel trasmettere la cupezza dell'ambientazione anche attraverso i paesaggi.

e, possiamo aggiungere, anche parecchi! Non solo ogni personaggio potrà vedere terminare in modo diverso le proprie vicende, ma esse saranno anche inevitabilmente legate alle sue origini, e al proposito unico, derivante dalla sua razza e dal suo ceto sociale, che lo avrà spinto a entrare in azione".

UN SENTIERO NELLA STORIA

Viste le lugubri premesse, ma anche la libertà di decidere il comportamento del nostro eroe, ci viene spontaneo chiedere quanto avrà senso interpretare un personaggio guidato da salde convinzioni morali: "Il giocatore potrà comportarsi come meglio preferirà, e ci saranno, in cambio, delle conseguenze. Comunque, non puniremo con il martirio chi affronterà *Dragon Age* con spirito da paladino, anche se è probabile che un eroe di questo tipo rappresenterà una rara scintilla di luce nelle tenebre".

I progettisti ci tengono comunque a sottolineare il fatto che in *Dragon Age: Origins* il concetto di "moralità" sarà più ambiguo rispetto a *Knights of the Old Republic* ("Bene e Male") o *Mass Effect* ("Ordine o Indipendenza"), in quanto "… spesso non ci sarà una risposta morale chiara e precisa al problema cui i personaggi si troveranno davanti, mentre le conseguenze delle loro azioni potrebbero manifestarsi molto più tardi". Chissà perché, ci viene il sospetto che *The Witcher* abbia, almeno in parte, fatto scuola…

La struttura della trama e l'esplorazione del mondo non saranno completamente "aperti" come, per esempio, in *Oblivion*, ma seguiranno il modello già sperimentato in passato con *Baldur's Gate* e *Neverwinter Nights*: le aree da esplorare verranno progressivamente sbloccate dal giocatore man mano che completerà i capitoli in cui è divisa la storia. All'interno di ogni capitolo, però, ci sarà una certa libertà nel decidere come affrontare gli ostacoli che ci attenderanno: questo include sia l'ordine, sia il modo, dal momento che BioWare assicura che esisteranno soluzioni multiple a ogni problema.

LA COMPAGNIA NERA

Il giocatore, come abbiamo visto, inizia con un singolo personaggio da lui creato. Nel corso delle sue vicende, però, si imbatterà in altri avventurieri che potranno unirsi al gruppo. A prescindere dal numero degli alleati che ci faremo, in ogni momento saremo limitati a una "squadra" formata dal protagonista più altri tre eroi.

Ognuno di questi personaggi sarà caratterizzato da una storia personale, da una propria visione etica e morale del mondo, e, di conseguenza, da una relazione unica e dinamica con il protagonista. Alcuni potrebbero rifiutare di seguirci, mentre altri potrebbero lasciarci se, dopo un po', non saranno soddisfatti di come ci comporteremo. Il loro livello, al momento in cui entreranno nel gruppo, verrà basato su quello del giocatore e le abilità in loro possesso predeterminate in base alla loro storia personale. Una volta che saranno "parte della famiglia",

IL COLPO DELLA STREGA

BioWare, per il momento, non ha rivelato molto su cosa potremo attenderci nelle battaglie che ci aspettano. Alcune informazioni, però, sono senza dubbio interessanti.
I personaggi, per esempio, potranno impugnare due armi contemporaneamente: "In realtà l'idea che un guerriero possa avere come qualità principale la destrezza, e non la forza, è uno dei cardini del gioco", specificano gli sviluppatori. "Per poter combattere bene con un arco, schivare i colpi degli avversari e compiere tutta una serie di manovre utili, sarà fondamentale non trascurare l'agilità".
Parlando di "manovre utili", i personaggi potranno apprendere attacchi speciali, particolarmente letali (per i nemici) e spettacolari (da seguire sullo schermo). Tali attacchi potranno essere però sferrati solo se si verificheranno particolari condizioni favorevoli – sarà, quindi, interesse del giocatore agire tatticamente affinché esse si verifichino.

ARMI DI DISTRUZIONE NON DI MASSA

Un punto in cui la verosimiglianza di molti giochi di ruolo vacilla è la questione di "quali personaggi è possibile uccidere e quali no". Irrealisticamente, ma necessariamente, è infatti spesso "proibito" eliminare personaggi non giocanti fondamentali ai fini della trama. In *Dragon Age: Origins* i progettisti hanno tagliato la testa al toro (un animale, evidentemente, non importante ai fini dell'avventura), impedendo ai personaggi di poter uccidere a caso chiunque gli si pari davanti. Ci hanno detto: "Non avrebbe semplicemente senso, nemmeno nella cupa ambientazione del gioco. I più assetati di sangue, comunque, possono stare tranquilli: garantiamo che le occasioni in cui sarà possibile far passare la parola alle armi saranno parecchie".

■ Gli Elfi di *Dragon Age: Origins* sono una razza nobile, ma triste e decaduta.

però, potremo scegliere sia di decidere come svilupparli ogni volta che passeranno di livello, sia di lasciare che sia l'Intelligenza Artificiale a scegliere per noi.
Un fatto interessante è che in *Dragon Age: Origins* i personaggi non giocanti non possono morire in combattimento: quando la loro salute raggiunge lo zero, si presume che siano in coma e impossibilitati a proseguire la battaglia – ma potremo attenderci di rivederli in piedi una volta finito lo scontro (sempre che l'intero gruppo non sia stato sterminato). Ciò che può accadere, però, è che dei personaggi muoiano in seguito a eventi della trama, e che tali eventi siano, in alcuni casi, causati dalle azioni del protagonista. Questo porterà un livello di responsabilità superiore sulle spalle del giocatore, in quanto perfino il più cinico degli eroi dovrà fare i conti con il fatto che una certa scelta porterà alla perdita irrimediabile di un prezioso alleato.

In compenso, visto che dove c'è Thanatos c'è anche Eros (questa ce la siamo inventata per l'occasione, ma lasciateci correre con la palla), il gioco prevederà anche la possibilità di vivere storie d'amore tra personaggi – senza che comunque il giocatore ci sia costretto: "Dipenderà unicamente dal protagonista scegliere se perseguire un interesse romantico, e con chi", assicura BioWare.

BOTTE OSCURE

È, però, il sistema di combattimento la parte del gioco in cui lo spirito del "successore di *Baldur's Gate II*" si incarna nel modo più compiuto. Le battaglie avverranno in tempo reale, ma con la possibilità di mettere in pausa ogni volta che lo si desidera (o quando avvengono eventi particolari), di dare ordini al gruppo, e quindi di far ripartire l'azione. Inoltre, sebbene la visuale normale del gioco sia in terza persona (un po' come in *Jade Empire* e *Mass Effect*), durante gli scontri sarà possibile passare a una vista "dall'alto", che permetterà di abbracciare con uno sguardo il campo di battaglia e di decidere le tattiche per i personaggi al nostro comando.

Anche la geografia del campo di battaglia sarà importante, con personaggi che potranno trovare riparo dietro a colonne o alberi, e sfruttare tatticamente altre opportunità date dal paesaggio. Il sistema magico (che delineiamo meglio in uno spazio apposito in queste pagine) prevede, a questo fine, la possibilità di agire su "cose" diverse dal semplice nemico.

Le battaglie saranno comunque faccende molto "chiuse" in relazione al flusso del gioco: una volta terminato un combattimento, sia i punti ferita, sia i punti magia del personaggio torneranno a livelli normali molto rapidamente – un po' come in un MMORPG. In alcuni casi, però, ci saranno effetti a lungo termine, causati dall'avere subito danni particolari (sia fisici, sia magici). Per porre rimedio a questo tipo di ferite sarà necessario tornare in un luogo sicuro, come un accampamento, ove si potranno mettere in atto le procedure di guarigione appropriate.

Un'ultima annotazione riguarda la gestione dei personaggi non giocanti. Come abbiamo visto, il giocatore ha il controllo assoluto delle loro azioni in combattimento, ma, se lo desidera, può optare di cedere in parte o totalmente questa responsabilità alla I.A. In concreto, è possibile "programmare" una serie d'istruzioni per ogni personaggio, che verranno eseguite ogni volta che si verificheranno condizioni predeterminate. Un buon esempio è "Curati ogni volta che la tua salute scende sotto il 30%"!

> **"È il gioco più vasto che BioWare abbia mai creato, sia per trama, sia per ricchezza di contenuti"**

IL MONDO È TUO

La vera rivelazione, nel colloquio che abbiamo avuto con BioWare, è stata la conferma che *Dragon Age: Origins* verrà distribuito con un editor di contenuti. "Quanto completo?" è stata l'ovvia domanda. "Sarà lo stesso strumento che abbiamo usato noi per creare le avventure del gioco", ci ha risposto BioWare "A tutti gli effetti, stiamo parlando della versione per *DA: O* dell'analogo editor

LIBRO DI BORDO

In *Dragon Age: Origins* ci sarà un "registro" entro il quale verranno annotati tutti gli eventi più importanti che accadranno al protagonista e al suo gruppo di eroi. Per il momento, BioWare ha rivelato che potremo trovarci, per esempio, statistiche sui mostri incontrati e sconfitti, sugli "incantesimi preferiti" e su altre attività del party. Ma in questa sezione verranno catalogate, per esempio, anche le informazioni che avremo raccolto sulle varie creature, come debolezze, tattiche di combattimento e altro.

■ Il normale punto di vista, durante le fasi di esplorazione, sarà in terza persona.

... E POI ARRIVO' IL ROMANZO

La pubblicazione di *Dragon Age: Origins* sarà accompagnata da un romanzo ambientato nello stesso mondo del gioco e intitolato, nella versione inglese, "Dragon Age: the Stolen Throne". BioWare ha confermato che, in occasione della pubblicazione del gioco, potremo trovare il libro anche in italiano: "Oltre a presentare una vicenda originale rispetto al gioco (ambientata prima degli eventi dello stesso), il romanzo sarà pieno di notizie e informazioni sul mondo, quindi riteniamo che potrà essere un buon punto di riferimento per chi, utilizzando l'editor, vorrà creare nuove avventure ambientate in esso".

È UNA SPECIE DI MAGIA

In *Dragon Age: Origins* sarà possible combinare incantesimi diversi, così da ottenere effetti ancora più devastanti. Per esempio, esiste una particolare magia che copre di grasso gli avversari e l'area circostante, rendendo i loro movimenti più difficoltosi. Mentre questo effetto è già utile di per sé, sparare successivamente una palla di fuoco nella stessa zona incendierà tale grasso evocato magicamente, creando così le condizioni per infliggere ancora più danni. Il sistema magico sarà basato sul Mana, o "punti di potere": alcuni sortilegi causano una perdita immediata di punti, mentre altri richiedono un consumo costante di Mana per mantenersi attivi, e se il personaggio esaurisce il quantitativo a sua disposizione il loro effetto svanirà. Il Mana si rigenera gradualmente con il tempo, mentre la disponibilità complessiva dipende dal livello del personaggio, *DA:O* presenterà un lungo elenco di incantesimi tra cui scegliere, divisi per "scuole". Per accedere agli incantesimi più potenti, il personaggio deve sia raggiungere un livello adeguato, sia apprendere gli incantesimi "di base" della scuola cui appartengono. Ciò consentirà al giocatore di creare maghi specializzati in una certa scuola di stregoneria, oppure di optare per una maggiore flessibilità nell'approccio alle arti arcane pagandola con l'impossibilità di accedere agli incantesimi più potenti.

■ I "cattivi", naturalmente, non mancheranno di far capire subito con chi avremo a che fare, grazie all'incapacità di rinunciare ad armature adeguate...

di *Neverwinter Nights"*. Grazie all'editor, i giocatori saranno in grado di creare avventure e intere campagne completamente originali, con l'unica limitazione che dovranno essere ambientate nel regno di Ferelden. I contenuti con cui questi nuovi capitoli saranno realizzabili, infatti, non potranno eccedere quelli già presenti nel gioco, in termini di regioni geografiche, architetture, mostri e così via. "Ricordiamo, comunque, che stiamo parlando di un'ambientazione incredibilmente vasta, ricca e complessa: non abbiamo dubbi che coloro che utilizzeranno l'editor troveranno tutto ciò che occorre per realizzare le avventure che desiderano, senza limiti".

Questi capitoli addizionali potranno essere distribuiti via Internet, proprio come accade con altri GdR per PC gratificati da un editor (oltre a *NWN*, ci vengono in mente anche a *Morrowind* e *Oblivion*). Non essendo *Origins* pensato per il multiplayer, rispetto a *NWN* non potremo creare "mondi persistenti" o avventure da giocare con gli amici, ma BioWare assicura che l'editor godrà di un forte supporto online, con, per esempio, articoli sulla storia del mondo e altro materiale che aiuterà i giocatori a creare storie interessanti, nello spirito dell'ambientazione.

SINFONIA D'AUTUNNO

Inizialmente previsto per la tarda primavera, *Dragon Age: Origins* è ora atteso per l'autunno del 2009.

La notizia non è delle migliori per chi si attendeva di mettere le mani sul nuovo titolo BioWare in coincidenza dello sbocciar dei fiori, ma per gli sviluppatori la decisione di EA è stata anche fonte di sollievo. "Il gioco è pressoché finito, e ciò che manca ora è una rigorosa fase di testing. Il problema è che *Dragon Age: Origins* è *immenso*. Si tratta, letteralmente, del gioco più vasto che abbiamo mai creato. Anche se attualmente lo stiamo testando virtualmente 24 ore su 24, completare ogni partita esplorando tutte le possibili variabili rimane, perfino per noi, un'impresa lunga e monumentale. Qualche mese di lavorazione in più, dunque, è assolutamente benvenuto, e chissà che non ne approfitteremo anche per inserire alcuni contenuti addizionali..."

Una cattiva notizia, dunque, che però ne porta con sé anche una buona. Se *Dragon Age: Origins* riuscirà a raggiungere lo stesso stato "cult" di *Baldur's Gate I & II*, e degli altri titoli prodotti da BioWare nell'epoca d'oro di collaborazione con Interplay, lo sapremo al cadere delle foglie: non un brutto modo, in ogni caso, per iniziare l'autunno.

GIOCHI COMPUTER

IL VINCITORE SCEGLILO TU!

I MIGLIORI VIDEOGIOCHI DEL 2008
SI SFIDANO NELLA SECONDA EDIZIONE DEL:

5 CATEGORIE
GENERE - TECNICI - ASSOLUTI - ARTISTICI - SPECIALI
25 PREMI
OLTRE 200 VIDEOGIOCHI IN GARA

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

Questo mese, esaminiamo un paio di schede madri veramente interessanti. La terza non è sola, ma fa parte di un mostruoso PC di Next che ha tutti i numeri per esaltare qualsiasi lettore. Sempre in queste pagine, troverete il test di un piccolo ma elegante case di Antec, di una veloce scheda video di Asus e, infine, di un prodotto decisamente peculiare, il ButtKicker.

MAI ARRENDERSI

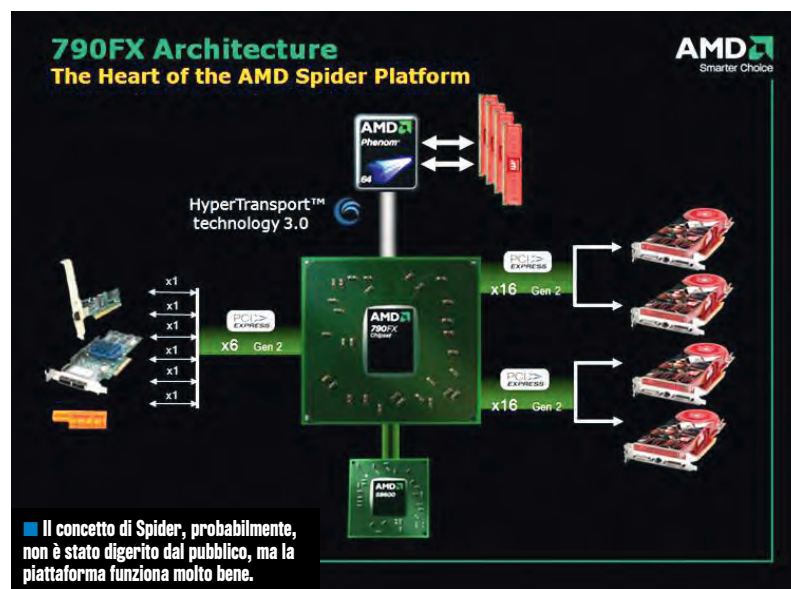
AMD, dopo il successo degli indimenticabili Athlon XP e Athlon 64, non è riuscita a mantenere la leadership.

I Phenom sono arrivati tardi e tutte le prime serie hanno avuto una serie di problemi che hanno impedito di ottenere il massimo dall'architettura. Dopo varie incarnazioni, sono stati resi disponibili i nuovi Phenom II X4 810, che finalmente dovrebbero riuscire a offrire risultati interessanti: funzioneranno, infatti, sul nuovo socket AM3, e non sull'ormai anziano AM2, e potranno contare sulla banda passante messa a disposizione dalle veloci memorie DDR3.
Come indica il prezzo di vendita, inferiore ai 200 euro, AMD non intende insidiare Intel sulla fascia più elevata del mercato, dove i Core i7 dominano solitari, bensì ritentare l'approccio che anni fa ne aveva decretato il successo: produrre soluzioni di fascia media e bassa a prezzi molto aggressivi, offrendo contemporaneamente alcune interessanti soluzioni tecnologiche adeguate anche per gli "smanettoni". In quest'ottica, è fondamentale il concetto di piattaforma, ovvero l'insieme di CPU, GPU e motherboard che, sebbene presi singolarmente non siano i migliori sul mercato, quando uniti formano una macchina perfettamente equilibrata, oltre che economica.
Il nome Spider che AMD ha dato alla sua piattaforma è stato presto dimenticato dal pubblico (forse a causa di una campagna pubblicitaria non proprio azzeccata), eppure sono in molti a utilizzarlo, magari senza saperlo. Basti pensare alle tante soluzioni micro-ATX per Home Theater PC o computer da ufficio, che pur non arrivando al massimo delle prestazioni, permettono di affrontare senza problemi anche i calcoli più impegnativi, compresi quelli relativi ai videogiochi. Il tutto spendendo meno rispetto a un PC equivalente, ma realizzato utilizzando chipset e CPU Intel.

Le nuove CPU Phenom II non esulano da questo discorso e, pur risultando i migliori Phenom in commercio, sono ancora lontani sia dai Core i7, sia dai più veloci quad core della precedente serie di Intel. Hanno, però, un prezzo abbastanza contenuto, come scrivevamo, e possiedono un vantaggio non da poco, che verrà apprezzato dagli smanettoni: sono dei mostri di overclock. Dai 2,6 GHz di frequenza predefinita è facile raggiungere i 3,4/3,5, semplicemente utilizzando un buon dissipatore ad aria e smanettando (nemmeno troppo, almeno nel nostro caso) con frequenze e voltaggi. E a queste frequenze, i Phenom II iniziano a infastidire anche CPU di prezzo molto più elevato.

Il concetto di piattaforma che AMD cerca di spingere da tempo sta iniziando a dare i suoi frutti anche al di fuori degli ambiti specializzati, come l'HTPC, e si sta rivelando un'interessante soluzione anche in ambito videoludico. Intel non è ancora minacciata dal punto di vista delle prestazioni, ma chissà... Forse, in un paio d'anni, AMD potrebbe tornare a sfornare prodotti in grado di impensierire il colosso.

"I Phenom II sono dei mostri nell'overclock"

Il concetto di Spider, probabilmente, non è stato digerito dal pubblico, ma la piattaforma funziona molto bene.

NEXT XL-014

Produttore: Next
Distributore: Next
Internet: www.nextcomputer.it
Prezzo: € 2.199

Caratteristiche Tecniche
CPU: Core i7 920
RAM: 6 GB DDR 3
VGA: 2x GeForce 285
Hard disk: 1x 500 GB

L'ultima proposta di Next è una PC decisamente spinto. Pochi fronzoli ma tanta potenza a disposizione dei giocatori.

"Un ottimo PC, capace di prestazioni al vertice"

All'interno del case Osiris di Hiper trova posto un potente Core i7 920, funzionante a 2,66 GHz, naturalmente affiancato dagli immancabili 6 GB di RAM in modalità triple channel. La sezione video è altrettanto curata, grazie a due veloci GeForce 285 in modalità SLI, che non si fanno impaurire da alcun benchmark, nemmeno alle risoluzioni più elevate. La componente più intrigante è sicuramente la scheda madre, la GA-EX58-EXTREME di Gigabyte, dedicata agli utenti più esigenti e basata sul chipset X58. È praticamente il sogno di ogni overclocker: non solo è realizzata con componenti di altissima qualità per quanto concerne i condensatori e i regolatori di voltaggio, ma anche per aspetti più inusuali.

Molto originale, a tal proposito, il sistema di heatpipe Hybrid Silent Pipe II, che ricopre tutte le sezioni "bollenti" della scheda madre e dissipa il calore verso l'esterno grazie a un piccolo, ma efficiente radiatore in prossimità del primo slot PCI-Express. Le prestazioni sono notevoli già così, ma chi vuole spingersi oltre potrà sfruttare i raccordi già presenti per integrare senza fatica anche un kit a liquido. Come scrivevamo, la GA-EX58-EXTREME è un ottimo strumento nelle mani di uno smanettone, grazie anche al software a corredo, che consente di modificare con estrema precisione i parametri relativi al voltaggio, senza obbligare a passare per il BIOS.

L'assemblaggio del Next XL-014 è curato sino al minimo dettaglio: l'alimentatore si trova nella sezione inferiore del case e tutti i cavi sono diligentemente nascosti e legati fra loro, tanto che l'interno appare ordinatissimo, nonostante la presenza di ben due VGA di generose dimensioni.

Peccato solo per la sezione dischi fissi, limitata a un unico hard disk da 500 GB: un computer di tale calibro merita almeno due unità in RAID (possibilmente tre) e un minimo di 1 Terabyte di spazio disponibile.

Tolto questo particolare l' XL-014, rimane un ottimo PC, capace di prestazioni al vertice. È venduto a un prezzo molto elevato, ma anche in linea con l'hardware installato. Fate attenzione, però, se avete intenzione di espanderlo: sono infatti liberi solamente due slot, uno dei quali inutilizzabile in quanto bloccato dal sistema di heatpipe. Se inserirete una scheda audio migliore di quella installata, per esempio, o una scheda TV interna, non potrete espandere ulteriormente il PC.

Nonostante la configurazione spinta, l'interno del case è quanto di più ordinato abbiamo mai visto.

Un PC da sogno, ben assemblato, potentissimo e capace di esaltare anche gli utenti più esigenti. Il tutto a un prezzo sì elevato, ma non stratosferico. Purtroppo, la sezione dischi non ha ricevuto l'attenzione che meritava.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

STANDARD UTILE

Durante il Mobile World Congress di Barcellona, 17 tra i più importanti produttori di telefoni cellulari hanno raggiunto un accordo riguardante lo standard USC, ovvero hanno delineato le caratteristiche comuni del futuro caricabatterie universale per cellulari. Entro il 2012, tutti i cellulari di LG, Motorola, Nokia, Samsung, Sony Ericsson e altri colossi utilizzeranno, infatti, il medesimo connettore micro-USB, che renderà i caricabatterie perfettamente intercambiabili tra loro. L'intenzione non è solo quella di semplificare la vita degli utenti, ma anche di ridurre del 50% l'inquinamento prodotto durante la fabbricazione di questi accessori indispensabili.

NETBOOK DI CONFINE

Dietro il poco promettente nome di UMID M1, si nasconde il primo PC portatile in grado di fare da ponte tra i Netbook e i MID, i dispositivi capaci di navigare in Rete, ma privi di tastiera. L'M1 vanta una classica conformazione QWERTY abbinata a uno schermo da soli 4,8 pollici, capace di visualizzare 1024x600 pixel. In soli 315 grammi di peso, i progettisti del minuscolo portento sono riusciti a inserire un Intel Atom a 1,3 GHz, 1 GB di RAM e un SSD da 16 o 32 GB di memoria NAND flash, nonché il pieno supporto agli standard di connessione HDSPA, Wi-Fi e WiMax. UMID proporrà l'M1 in diverse versioni, con Linux, XP o Vista preinstallati, ma non ha ancora fornito informazioni precise riguardanti il prezzo.

BAREBONE I7

Shuttle ha aggiornato la sua linea di XPC con il primo modello compatibile con i processori Core i7. Il modello SX58H7 utilizza una motherboard con chipset X58 e Southbridge ICH10R per

MSI MEDIALIVE DIVA

- **Produttore:** MSI
- **Distributore:** MSI
- **Internet:** www.msi-computer.com
- **Prezzo:** € 180

CON l'avvento delle recenti schede madri, sembrava si fosse raggiunto il massimo dell'integrazione attualmente possibile. MSI ha però deciso di spingersi ancora più in là.

Se non vi basta una motherboard comprensiva di scheda video (capace di accelerare i filmati HD), scheda audio, scheda di rete e ammennicoli vari, non vi resta che prendere in considerazione la DIVA, che aggiunge un amplificatore a tutto quanto siamo abituati. E non un misero amplificatorino da una manciata di watt per i due canali stereo, bensì una sezione in grado di alimentare 5 canali.

Sono i miracoli dell'amplificazione in classe D, utilizzata da colossi dell'alta fedeltà come Jeff Rowland. In questo caso, MSI ha voluto basarsi sulla proposta DAE3 di D2Audio. I segnali vengono prelevati direttamente in digitale dal chip audio HD presente sulla motherboard (un Realtek ALC888, in questo caso), amplificati sempre nel dominio digitale e convertiti in analogico per essere inviati alle casse.

Sebbene i puristi dell'audio possano storcere il naso, bisogna riconoscere che la soluzione di D2Audio è di qualità decisamente elevata e, a nostro avviso, come amplificatore si posiziona anche al di sopra dello strepitoso (quanto a rapporto qualità/prezzo) T-Amp. Non solo, infatti, è in grado di erogare ben 100 watt per canale (contro i nemmeno 10 del piccolo T-Amp), ma lo fa su ben 5 canali, risultando perfetto per una soluzione home theater completa. La distorsione armonica è decisamente limitata, e la qualità è superiore a quella dei tanti kit surround economici disponibili nei grossi centri commerciali e, in certi casi, anche dei sintoamplificatori di fascia bassa. Non a caso, l'unità si fregia della pregiata certificazione THX2 Ultra.

> "Se siete disposti a investire in un alimentatore di qualità, la proposta di MSI è ottima"

Non tutto è oro quello che luccica, però, e chi opterà per questa scheda madre dovrà tenere a mente una peculiarità che, in alcune situazioni, potrebbe portare a limitazioni fastidiose. L'amplificatore non dispone di un'alimentazione dedicata, di conseguenza, attingerà corrente dalla PSU del computer, che dovrà essere in grado di gestire il carico senza incertezze. Cinque canali possono richiedere un picco di 1.000 watt all'amplificatore e, sebbene sia raro spingere tutti i canali contemporaneamente, un alimentatore da 400/500 watt è sicuramente inadatto. Il computer non si spegnerà nel bel mezzo del film, grazie al firmware del chip che controlla in tempo reale la sua "sete" di energia, ma interverranno le protezioni poste sulla DAE3, che causeranno un'evidente compressione della dinamica – proprio quello che non vorreste sentire durante il gran finale di una pellicola d'azione.

Nonostante l'amplificatore sia capace di ben 100 watt su ciascuno dei 5 canali, le dimensioni sono minuscole: miracoli della classe D.

Se siete disposti a investire in un alimentatore apparentemente sovradimensionato per un Home Theater PC, però, la proposta di MSI è ottima: supporta gli economici Phenom quad core, integra una scheda video perfetta per il multimedia e, grazie all'amplificatore integrato, è possibile sfruttare al meglio la scheda audio integrata. Certo, un buon sintoamplificatore è una soluzione qualitativamente migliore, nonché più flessibile, ma se si considera che la DIVA, compresa di amplificatore, costa meno di 200 euro, non si può che elogiarne il rapporto qualità prezzo.

Una scheda madre eccellente, perfetta per gli Home Theater PC, ma anche adeguata ai giocatori. L'amplificatore integrato è il suo punto di forza: potente e di grande qualità, perfetto per farsi avvolgere dall'audio di giochi e film.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

supportare tutti gli esponenti della famiglia Nehalem, Extreme Edition compresi. Il sistema di raffreddamento impiega una tecnologia a camera di vapore, capace di distribuire uniformemente il calore prodotto dalla CPU su tutto il dissipatore, rendendo l'SX58H7 particolarmente silenzioso. Nel frattempo, la diffusione degli i7 può contare anche su una promozione di Intel, che intende vendere i suoi più veloci processori in abbinamento con i propri SSD, offrendo l'inedita accoppiata a un prezzo scontato del 10%.

GEFORCE ANOMALE

Non appena NVIDIA ha permesso ai propri partner commerciali di modificare il reference design delle GeForce, sono apparse in Rete le prime notizie riguardanti delle GT200 particolarmente "sui generis". Tra tutte, spicca la MSI N260GTX Lightning, basata su un sistema di alimentazione 8+2 fasi, ma soprattutto munita di 1792 MB di GDDR3 e di un dissipatore a doppia ventola pensato per favorire l'overclock, controllabile tramite un pannello frontale denominato AirForce e capace di riportare frequenze e voltaggi. Sfrutta, invece, il sistema di raffreddamento a liquido la EVGA GTX 285 HydroCopper, munita di GPU operante a 720 MHz, di 240 stream processor spinti a 1620 MHz e di 1 GB di GDDR3 a 2770 MHz.

ASUS M4A78T-E

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.it
- **Prezzo:** € 145

C'è anche una scheda video integrata, ottima per gli Home Theater PC, ma i giocatori la ignoreranno senza remore.

ANCHE AMD si può fregiare del supporto per le veloci memorie DDR3, promesse da tempo ma implementate solamente con l'arrivo del nuovo socket AM3, che è al centro di questa motherboard di Asus.

Pur apparentemente simile a tanti altri modelli, il gioiellino di Asus è stato curato sino all'inverosimile, ed è un vero concentrato di tecnologia, come del resto ci ha abituato il produttore taiwanese. È stata dedicata notevole attenzione ai condensatori, che sono garantiti per ben 57 anni di utilizzo alla temperatura, non certo bassa, di 65 gradi. Se all'utente medio questa peculiarità interesserà poco, gli appassionati di overclock saranno invece ben felici, dal momento che potranno "torchiare" a lungo le componenti senza rischiare di vederle morire dopo qualche mese di utilizzo fuori specifiche. E se c'è qualcosa che rende allettanti i recenti Phenom, è proprio la loro predisposizione all'overclock. Alle frequenze di lavoro standard, questi processori non impensieriscono troppo le controparti Intel, ma chi ama smanettare con l'hardware troverà pane per i propri denti: è infatti possibile arrivare, senza grossi sforzi, a oltre 3,5 GHz, senza usare particolari accorgimenti per il raffreddamento. Utilizzando metodi estremi, come sistemi a liquido e ghiaccio secco, gli ingegneri di AMD sono riusciti a salire a ben 6,3 GHz, devastando ogni precedente record. Spinte a questo livello, le nuove CPU di AMD iniziano a essere veramente competitive e, pur se lontane dal podio, iniziano a essere valide alternative ai soliti processori Intel, considerato il basso prezzo.

> "Per un utilizzo ludico degno di questo nome, è fondamentale una GPU più potente"

Per quanto riguarda il chip grafico, quello integrato è adeguato per i film e poco più. Per un utilizzo ludico degno di questo nome, è fondamentale una GPU più potente, e naturalmente non manca uno slot PCI-E 16x pronto ad accoglierla. In realtà, sono presenti ben due di questi slot e, volendo, si potranno mettere due schede Radeon in modalità CrossFire. Non mancano, infine, le varie opzioni cui Asus ha da tempo abituato i propri clienti: da piccoli accorgimenti, come il connettore semplificato per attaccare il tasto di alimentazione, reset e il led dei dischi fissi, a peculiarità più avanzate, come Express Gate, che permette di avviare quasi istantaneamente una versione ridotta di Linux, sufficiente per navigare, ascoltare musica e gestire le e-mail.

Per quanto concerne il chip audio, la scelta è ricaduta sul VIA Vinyl VT1708S, una componente accettabile, ma inferiore ai tipici Realtek installati su parecchie schede madri, sia per quanto concerne la qualità di riproduzione e registrazione (si parla, rispettivamente, di 100 dB e 95 dB, in quanto a rapporto segnale/rumore), sia per l'assenza di peculiarità ormai date per scontate, come Dolby Digital Live e DTS Interactive. È l'unico difetto di un prodotto realizzato con estrema cura, che riesce a mettere d'accordo le esigenze di giocatori, overclocker e appassionati di Home Theater PC.

Una scheda madre curata all'inverosimile, perfetta per tentare overclock anche estremi con le recenti CPU di AMD. Il chip audio non è l'ideale per chi vuole giocare o guardare film, ma si tratta di un difetto che noteranno solo gli utenti dotati di orecchio fino (e casse o cuffie di buona qualità).

8½

NFORCE PER AM3

In concomitanza con l'arrivo dei primi Phenom II compatibili con il socket AM3 (ovvero, muniti di controller per memorie DDR3), NVIDIA ha annunciato la piattaforma nForce 980a, il chipset di fascia alta destinato ad animare le configurazioni SLI basate sulle più veloci CPU di AMD. L'nForce 980a offrirà 32 linee PCI-E 2.0 distribuibili su due o tre connettori PEG, 3 linee PCI-E 1x, 12 porte USB e 6 porte SATA. Asus ha già annunciato che la sua motherboard M4N82 Deluxe adotterà il nuovo chipset e una serie di funzionalità volte a overclockare i nuovi Phenom II AM3, tra cui spicca, quanto a prestazioni, il modello 925 a 2,8 GHz.

TUTTO IN UNO

I nuovi PC BenQ della serie nScreen si mettono in diretta concorrenza con gli iMac di Apple, integrando all'interno del

ANTEC MICRO FUSION 350 REMOTE

Produttore: Antec
Distributore: Antec
Internet: www.antec.com
Prezzo: € 162

CON tutte le schede madri dalle dimensioni lillipuziane attualmente in commercio, ridursi a inserirle in ciclopici case è un vero e proprio spreco.

Fortunatamente, i produttori hanno a listino anche unità meno ingombranti, perfette per essere alloggiate sotto la TV, al posto del buon vecchio videoregistratore. Una di queste è il modello Micro Fusion di Antec, un case piccolo, bello a vedersi e ricco di funzioni. Le minute dimensioni gli consentono di ospitare solamente le motherboard più piccole, quelle in formato micro-ATX, mentre per quanto concerne le schede d'espansione, dovete scordarvi modelli standard e cercare solamente quelli low-profile, con il bracket più corto (che, a onore del vero, non sono facilissimi da trovare, a meno di acquistare online).

Se volete equipaggiare il vostro PC con una potente GeForce 295 guardate altrove, ma se puntate a uno snello HTPC, o a una macchina dedicata al lavoro e a giochi relativamente poco esigenti, il Micro Fusion è perfetto. E nonostante sembri minuscolo, è possibile farci stare un paio di hard disk, oltre al lettore ottico. Non dovrete nemmeno preoccuparvi di trovare un alimentatore, dal momento che ne è compreso uno, di piccole dimensioni, in grado di erogare 350 watt e caratterizzato dalla certificazione 80 Plus. Sono presenti ben tre ventole, tutti modelli da 60 mm dotati di selettore della velocità di rotazione: al massimo del regime, il rumore può risultare fastidioso, mentre tenendole al minimo sono praticamente inudibili. A patto di aver selezionato un buon dissipatore per il processore, anche alla velocità più bassa le temperature non raggiungeranno mai livelli di guardia, pur rimanendo leggermente più alte della media.

> "È un gioiellino curato in ogni particolare"

Il Micro Fusion può fare un figurone sulla scrivania, ma la sua vera vocazione è quella di Media Center, come suggerisce l'ammiccante display LCD sul lato frontale, che naturalmente include un ricevitore a infrarossi. Il pannello è uno dei tanti modelli di iMon, di conseguenza include il noto software, oltre a risultare compatibile con Vista Media Center. Il telecomando a corredo è da dimenticare: piccolo, leggero e dotato di pochi tasti, ma bisogna considerare che l'utente tipico sfrutterà, molto probabilmente, un telecomando universale.

Questo case di Antec è un gioiellino: minuscolo, ma curato in ogni particolare, alimentatore compreso. 160 euro circa non sono pochi in assoluto, ma considerando la discreta PSU installata e il display LCD, che acquistati singolarmente arrivano a costare quanto l'intero case, ci si rende conto che si sta quasi facendo un affare. L'unico neo è che il poco spazio renderà un po' macchinosa l'installazione delle componenti, soprattutto per quanto riguarda i dischi fissi, dal momento che per accedere all'alloggiamento bisognerà rimuovere momentaneamente lo schermo LCD.

Le immagini non rendono giustizia alle dimensioni e all'eleganza della proposta di Antec.

Un case minuscolo, che farà sorridere molti giocatori, impossibilitati a inserire schede video a piena lunghezza. Risulta perfetto per il PC da lavoro, che deve risultare poco ingombrante e gradevole da posizionare in ufficio, ma soprattutto per gli Home Theater PC.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

monitor tutta la componentistica hardware. Il modello i91 utilizza un display da 18,5 pollici, mentre il più costoso i22 vanta uno schermo da 21,5 pollici dotato di risoluzione Full-HD in versione 16:9. All'interno di entrambi i sistemi trovano posto una webcam da 1.4 megapixel, 1 GB di RAM e un Sempron 210U. Il singolo core a 1,5 GHz di questa CPU, abbinato al chipset grafico 690G, rende gli All in One di BenQ inadatti all'esecuzione dei giochi, ma permette di contenerne il prezzo, di poco superiore ai 500 euro per il modello da 18 pollici.

TASTI DUREVOLI

Il nome ricorda un noto ordine segreto del secolo scorso, ma la tastiera Illuminati di OCZ altro non è che l'ennesimo esponente della serie Alchemy dedicata ai videogiocatori. La periferica è composta da tasti retroilluminati ricoperti di gomma antiscivolo

BUTTKICKER

Produttore: Guitammer Company
Distributore: Silicon Solution Stream
Internet: www.siliconsolutionstream.it
Prezzo: € 150

UN nome, un programma, direbbe qualcuno. I non anglofoni faranno fatica a capire e gioverà ricordare che, nella lingua di Albione, il "Butt" è il fondoschiena, mente il "Kicker" è colui che tira calci.

Non stiamo parlando della nota giostra con i seggiolini rotanti (presente in ogni fiera paesana che si rispetti), bensì di un peculiare accessorio per videogiocatori e appassionati di home theater, che emetterà delle avvertibili vibrazioni in concomitanza con le frequenze basse – quelle che, solitamente, accompagnano esplosioni, colpi di arma da fuoco o incidenti automobilistici. Il concetto di funzionamento è molto semplice: si collega l'uscita del subwoofer (o quella normale di linea, in caso di sola stereofonia) all'amplificatore dedicato e quest'ultimo al ButtKicker, che poi verrà posizionato sulla sedia o sul divano dove si è soliti giocare. E poi si parte. Bando alle configurazioni particolari: tutto funzionerà immediatamente, senza nemmeno dover installare i driver.
Per regolare i parametri di funzionamento, basterà intervenire sui basilari comandi dell'amplificatore, un modello tipico da subwoofer: si possono selezionare la frequenza di taglio e l'attenuamento delle frequenze, coadiuvati nell'impresa da un led che si accende quando il segnale dell'amplificatore è saturo, e di conseguenza distorce, provocando vibrazioni poco coerenti con quanto accade e, soprattutto, rischiando di bruciare il tutto.

Praticamente, sono parametri che andranno regolati per ogni gioco, secondo come sono realizzati gli effetti sonori. Se durante una sfida a *GRID*, per esempio, sarà consigliabile tenere la frequenza di taglio elevata, con gli sparatutto in prima persona sarà meglio abbassarla e aumentare l'attenuazione, a meno di voler ballare la rumba sulla propria sedia.

Il nostro test è iniziato collegando il ButtKicker a una normale sedia da ufficio e giocando con le cuffie. Pur privi di un subwoofer, è così possibile "sentire" col corpo tutte quelle frequenze che le cuffie taglierebbero. Non cambia in maniera radicale l'esperienza di gioco, ma effettivamente qualcosina la offre, soprattutto se vivete in un condominio e i vostri vicini sono intolleranti alle vibrazioni prodotte dall'impianto Home Theater: con il ButtKicker, la sedia vibrerà come se vi fosse esplosa una bomba sotto i piedi, ma il rumore sarà praticamente inudibile.

L'esperienza migliore, però, l'abbiamo provata con la nostra postazione di guida: collegando il ButtKicker al "sedile" Playseats, l'intera unità ha iniziato a vibrare in maniera decisa passando sopra i cordoli, mentre ogni incidente è divento un'esperienza letteralmente scioccante. Anche sgasando in attesa del semaforo verde, il nostro abitacolo reale vibrava in sincrono con quello virtuale, regalando un'emozione decisamente affascinante.

Il ButtKicker è, dunque, un prodotto particolarmente indicato per i fanatici della simulazione di guida o di volo, che aggiungeranno un ulteriore tassello verso il realismo. Tutti gli altri lo considereranno un piacevole divertimento, ma difficilmente ne rimarranno affascinati, soprattutto se liberi di sfogare la potenza del proprio subwoofer senza infastidire i coinquilini o il vicinato. Il prezzo è elevato, principalmente a causa dell'amplificatore, che, considerate le potenze in gioco, deve erogare abbastanza watt per smuovere il marchingegno.

Il ButtKicker non vi cambierà la vita, insomma, ma noi faremo fatica a eliminarlo dal cockpit di guida. Considerato il prezzo non proprio popolare, è uno sfizio per chi ha già tutto e vuole ottenere quel filo di emozione in più, ma difficilmente diventerà la periferica dei sogni.

L'ingombro del Butt Kicker è notevole: se il meccanismo di vibrazione è piccolo, l'amplificatore è di dimensioni generose, per non parlare dei tanti cavi.

> "L'esperienza migliore l'abbiamo provata collegandolo alla postazione di guida"

È una periferica costosa, che non migliora l'esecuzione dei videogiochi. Lo abbiamo apprezzato all'interno della nostra postazione di guida, dove la sensazione di essere su una monoposto veniva amplificata dalle vibrazioni del cockpit.

7

---

e con una resistenza garantita di 5 milioni di click. OCZ sostiene che la Illuminati può resistere alle sollecitazioni più elevate, a favore di chi consuma in breve tempo i tasti dedicarti allo strafe. Completano il prodotto una base poggiapolso ergonomica e la possibilità di cambiare l'illuminazione dei tasti da rossa a blu.

CORRENTE WIRELESS

Il governo giapponese crede nella trasmissione senza fili dell'energia elettrica. Il ministero della comunicazione del Sol Levante ha infatti deciso di finanziare le ricerche di due diversi gruppi di lavoro: il primo studia la possibilità di trasferire l'energia elettrica a distanze molto ridotte, sfruttando la risonanza prodotta da bobine adiacenti e puntando a produrre delle soluzioni commerciabili entro il 2015. Il secondo intende approfondire una tecnologia sviluppata da Intel, capace di convertire in elettricità le normali onde radio tramite dei rettificatori. Dietro l'iniziativa si nasconde, in realtà, Toshiba e il suo poco segreto desiderio di produrre televisori completamente privi di fili.

ARRIVA LO Zii

Creative, dopo aver incuriosito gli appassionati di tecnologia con una serie di annunci misteriosi, ha finalmente svelato la natura del progetto Zii. Nato in seno alla controllata 3DLabs, Zii altro non è che una CPU a basso consumo munita di due core ARM e 24 processori programmabili, in grado di macinare 10 Gflops di calcoli al secondo, consumando solo pochi watt di energia. L'obiettivo di Creative è quello di animare il funzionamento di Smart Phone e riproduttori video portatili, rendendo possibile su questi dispositivi la riproduzione di contenuti in HD. Gli ingegneri

ASUS EN GTX 295

Produttore: Asus	
Distributore: Asus	
Internet: www.asus.it	
Prezzo: € 500	

Caratteristiche Tecniche

RAM: 1796 MB GDDR3
Frequenza core: 576 MHz
Frequenza RAM: 1,98 GHz
Frequenza shader: 1.424 MHz
Stream processor: 480
ROP: 32

"È la fedele compagna dei mastodontici monitor da 30 pollici"

ALLO stato attuale, la GeForce GTX 295 è senza dubbio la scheda video più interessante che il denaro possa comprare: è velocissima, supporta l'accelerazione hardware per la fisica PhysX, è in grado di gestire le applicazioni CUDA nonché di far girare al massimo del dettaglio tutti i giochi disponibili.

Praticamente, è la fedele compagna dei mastodontici monitor da 30 pollici con risoluzione di 2560x1600 e, probabilmente, sarà anche l'ideale per far girare i giochi in stereoscopia, con gli occhialini 3D che NVIDIA lancerà a breve sul mercato (come è noto, per garantire una visione stereo sacrificano il 50% degli FPS). Il modello di GTX 295 presentato da Asus non si distingue da quello di riferimento e risulta identico in tutto e per tutto, dalle frequenze di funzionamento di core e memorie al sistema di raffreddamento. Abbiamo, quindi, 1,8 GB di RAM (896 MB per ogni chip), due core che viaggiano entrambi a 576 MHz, contro i praticamente 2 GHz della RAM, di tipo GDDR3, mentre i due bus sono a 448 bit. Gli shader sono, come prevedibile, il doppio di quelli di una GeForce 260, quindi 480.

Considerando che Asus tende a coccolare i propri clienti, soprattutto sui prodotti di punta, ci si aspetterebbe una dotazione da sogno, ma purtroppo questa volta l'azienda ha avuto le braccia particolarmente corte. Oltre all'adattatore DVI/VGA e a quello per l'alimentazione, non si trova altro, nemmeno un cavo HDMI, nonostante ormai faccia parte della dotazione standard di parecchi prodotti.

Sotto il profilo software, sono presenti solamente i CD di driver e manuale, e nessun gioco in allegato. Si trova, però, un coupon contenente un codice, tramite il quale è possibile ricevere un 10% di sconto sull'acquisto di un massimo di cinque applicazioni CUDA o giochi fra quelli disponibili su **www.nzone.com**. Una scelta poco apprezzabile, dal nostro punto di vista: sarebbe stato intelligente inserire almeno una versione, anche non recentissima, di PowerDVD, o quantomeno il decoder Badaboom, che si appoggia alla GPU per velocizzare i calcoli.

■ Grossa, pesante e veloce: la 295 di Asus non differisce per alcun particolare dal modello di riferimento.

Un altro successo di Asus, basato sull'architettura grafica più veloce sul mercato. Purtroppo, il produttore taiwanese ci ha messo ben poco di suo per distinguere questa GTX 295 da quelle prodotte dai concorrenti, offrendo come "omaggio" solo un 10% di sconto su 5 applicazioni a scelta.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

dell'azienda di Singapore stanno già sviluppando un riproduttore software compatibile con il sistema operativo Android di Google, ma non escludono la possibilità di sfruttare i processori Zii anche all'interno dei PC e dei supercomputer dedicati al calcolo scientifico.

INTEL CORRE CON TSMC

Intel ha annunciato un accordo con la taiwanese TSMC, nota per produrre chipset e GPU per AMD, NVIDIA e altre aziende che operano nel silicio. L'intesa riguarda i futuri Atom SOC (System On a Chip, praticamente la CPU più GPU, chipset, controller di memoria e via dicendo), che non verranno più interamente prodotti all'interno delle fabbriche di Intel. L'annuncio denota il forte impegno dell'azienda verso questi economici chip, che dal punto di vista finanziario stanno dando parecchie soddisfazioni sia a Intel, sia ai suoi partner, i quali li integrano nei sempre più diffusi netbook. La produzione dei Core i7, così come dei futuri Larrabee, nonché di una buona fetta delle CPU Atom e di parte degli Atom SOC rimarrà comunque confinata all'interno degli stabilimenti di Intel. Il motivo della scelta va ricercato nei profitti: Intel prevede di realizzare oltre 200 milioni di Atom SOC e, per far fronte alla domanda, dovrebbe costruire altre fabbriche, riducendo in maniera decisa i propri guadagni.

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

6210 NAVIGATOR

Produttore: Nokia
Internet: www.nokia.it
Prezzo: € 279

OLTRE ai nuovi modelli, presentati recentemente alla fiera di Barcellona, sono ancora tanti i cellulari della serie "N" di Nokia a supportare la piattaforma ludica del produttore finlandese. Questo mese, però, vi proponiamo un terminale completamente differente: il Navigator, erede ideale del "vecchio" 6110.

È un telefono a slitta. I lettori più affezionati di questa rubrica certamente ricorderanno che questa è la soluzione che apprezziamo maggiormente in un cellulare da gioco: la slitta permette di "eliminare" il tastierino numerico trasformando idealmente il telefono in una comoda console da gioco. Da questo punto di vista, il 6210 Navigator non delude: la posizione ergonomica dei soft key e l'ampio e comodo jog-dial centrale ben si prestano a un uso "giocoso" del terminale. Buono anche l'ampio display da 2,4 pollici, con una risoluzione standard di 320x240 e cromatica di 16 milioni di colori. La memoria interna è di soli 120 MB, ma il telefono viene venduto con una scheda microSD inclusa da 1 GB. Sorprendentemente buona, inoltre, l'autonomia ottenuta con una batteria al litio di "soli" 950 mAh. La pecca principale, che si nota già a telefono spento, è invece l'evidente scarsa qualità dei materiali utilizzati per lo chassis, persino inferiori rispetto a quelli, già poco soddisfacenti, impiegati nel 6110. Il meccanismo di slitta ha funzionato bene, nel breve periodo in cui abbiamo avuto in prova il terminale, ma non ci sentiamo di escludere che l'usura possa comprometterne, col tempo, la corretta funzionalità.

Di solito ci limitiamo a commentare le funzionalità che hanno attinenza con il gioco; questa volta, però, ci sentiamo di fare un'eccezione per quanto riguarda il GPS. Si tratta di un prodotto eccellente, ma ci domandiamo: che senso ha fare un telefono chiamato "navigator" se il servizio di navigazione è disponibile gratuitamente per soli sei mesi e poi è necessario acquistare una licenza per un minimo di 70 euro l'anno?

Come navigatore lo sconsigliamo. Quanto a giocabilità non c'è male, ma considerate che è possibile trovare di meglio sulla piazza.

7 1/2

- Buona autonomia
- Buona ergonomia/display
- Materiali scadenti
- Navigazione limitata (a tempo)

Provato

RESIDENT EVIL: DEGENERATION

È l'esordio del survival-horror per eccellenza su N-Gage. La piattaforma ludica di Nokia, del resto, ha già dato dimostrazione delle proprie potenzialità grafiche con l'eccellente *Metal Gear Solid Mobile*, di cui abbiamo parlato nello scorso numero. Questo episodio della saga di *Resident Evil*, che si pone (cronologicamente) sette anni dopo il primo capitolo della serie, è sensibilmente inferiore, come qualità, al titolo di Konami, pur adottando motore grafico e stile di gioco simili. Originale l'ambientazione: *Degeneration* si svolge interamente all'interno di un aeroporto degli Stati Uniti, su cui si schianta un apparecchio di linea pieno di zombi. Sarà compito dei giocatori sopravvivere agli 11 livelli proposti, evitando che il contagio del terribile T-Virus si estenda alla popolazione locale. *Degeneration* non ha grande longevità e si può finire in un paio d'ore. Una volta terminato, però, viene sbloccata una modalità "segreta" che da sola vale il prezzo del gioco.

Produttore:	**Capcom**
Prezzo:	**€ 10**
Versione provata:	**Nokia N82**
Internet:	**www.n-gage.com**

Non è all'altezza di *Metal Gear Solid*, ma poco ci manca. Consigliato a chi ama le emozioni forti. 8

Provato

REAL FOOTBALL: MANAGER EDITION 2009

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI COMPUTER

Secondo capitolo del manageriale di Gameloft. A essere sinceri, il primo (dell'anno scorso) non ci era parso particolarmente convincente: lento, macchinoso e limitato, non poteva reggere il confronto con *Championship Manager 2008* di Eidos (l'edizione 2009 non è ancora pronta). Ma il produttore francese ha fatto passi da gigante e, in un solo anno, sembra aver capito e metabolizzato gli errori del passato. I miglioramenti più importanti riguardano soprattutto l'interfaccia di gioco, più matura, intuitiva, flessibile e completa. Anche la I.A. delle squadre gestite dal computer appare ora assai più realistica e credibile. Persino il motore grafico ha subito un radicale e riuscito "lifting": se la sintesi dei vari dei match passava, nella scorsa edizione, attraverso una rappresentazione scarna, schematica e assai poco chiara, ora il menu propone la scelta tra tre diverse visuali, una delle quali in perfetto stile televisivo. L'unica pecca è rappresentata dalla mancanza di licenze ufficiali.

Produttore:	**Gameloft**
Prezzo:	**€ 5**
Versione provata:	**Nokia N82**
Internet:	**www.gameloft.it**

Il miglior manageriale calcistico del momento, licenze ufficiali a parte. Consigliato a tutti gli appassionati! 8 1/2

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

BARCELLONA MONDIALE

Il mese scorso ha avuto luogo, a Barcellona, il tradizionale appuntamento con il Mobile World Congress, la fiera annuale dedicata alla telefonia mobile più importante del mondo. All'interno di tale evento, si è consumata l'abituale cerimonia di assegnazione dei Global Mobile Award, praticamente gli Oscar del mondo della telefonia mobile. Una manifestazione giunta ormai alla sua quattordicesima edizione e che, da cinque anni a questa parte, ha inserito nell'elenco delle categorie anche un premio per il miglior gioco. Le cinque nomination, nel 2009, sono andate a *Real Football 2009* di Gameloft, ad *AvaPeeps: FlirtNation* di Digital Chocolate, a *MTS-City* di MTS, a *MobiWar* di Turkcell e a *Biohazard 4 Mobile Edition* (il gioco è distribuito in Italia con il titolo di *Resident Evil 4 Mobile Edition*) di Capcom. L'ambita statuetta è spettata a Gameloft, con il suo ottimo gioco di calcio *Real Football 2009*, di cui vi abbiamo proposto la recensione qualche numero fa (su GMC di Natale). Il premio "speciale" della Giuria è andato a *AvaPeeps: FlirtNation*, una sorta di ibrido tra un MMORPG e un social network per "cuori solitari", giocabile da telefonino. Il tema del social gaming, peraltro, è stato uno dei protagonisti di questa edizione degli Award, visto che anche il premio al miglior telefonino è stato vinto da un terminale (sconosciuto in Italia) ottimizzato per Facebook, Skype e Messenger: INQ1, questo è il nome del telefono realizzato da una poco conosciuta azienda londinese. Il premio speciale della giuria, però, è andato all'E71, praticamente la risposta di Nokia al BlackBerry di RIM.

Il Sistema GIUSTO

Mentre il Sistema base si munisce di tre core ampiamente overclockabili al di sopra dei 3 GHz, la configurazione media guadagna un hard disk capace di accogliere 1.000 GB di dati, nonché di consumare pochi watt nel momento in cui non viene consultato dalla CPU.

OCCHIO AI CONSUMI

In un mondo che vede il prezzo dei combustibili fossili variare all'impazzata, non badare ai consumi dei nostri PC sarebbe un peccato imperdonabile. Per tale motivo, da questo mese indichiamo i consumi delle CPU da noi scelte, in attesa che ATI e NVIDIA forniscano dei dati chiari riguardanti le loro GPU. Il TDP (Thermal Design Power) indica l'energia, espressa in watt, consumata dalla CPU durante le fasi di carico lavorativo medio-intense. In passato, AMD e Intel hanno avuto idee contrastanti su come indicarlo uniformemente, ma oggi il TDP di processori quali Core I7 e Phenom II ben riflette quelli che sono i consumi effettivi durante l'esecuzione di un gioco. In futuro non mancheremo di preferire, a parità di prestazioni e prezzo, i modelli più "ecologici" offerti dal mercato, certi di fare un favore anche alle tasche dei nostri lettori.

▼ PROCESSORE

■ **SISTEMA IDEALE: Intel Core i7 965 Extreme € 1.000**
Socket 1366 – 3,2 GHz – quad core – 8 MB cache L3 – 1 QPI 6,4 Gt/s – 130 watt

■ **SISTEMA MEDIO: Core 2 Q9550 € 250**
Socket 775 – 2,83 GHz – quad core – 12 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 95 watt

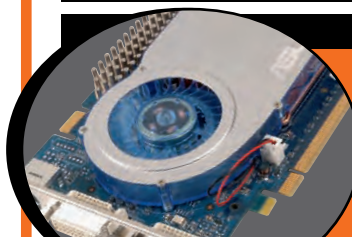
■ **SISTEMA BASE: Phenom II X3 720 Black Edition € 150**
Socket AM2+ – 2,8 GHz – tre core – 1,5 MB cache L2 – 6 MB cache L3 – HyperTransport 3,6 Gt/s – 95 watt

Ad animare il Sistema ideale è il più veloce processore di Intel e del mercato, capace di offrire al sistema operativo ben 8 core virtuali operanti a 3,2 GHz. La configurazione media sfrutta i 4 rodati core della generazione precedente, mentre la configurazione più economica ne vanta solo 3, comunque capaci di eseguire senza rallentamenti tutti i motori 3D attuali, offrendo buoni margini di overclock.

▼ SCHEDA VIDEO

■ **SISTEMA IDEALE: GeForce GTX 295 € 490**
576 MHz core – 1792 MB GDDR3 2 GHz – bus 896 bit (2x448) – 480 (2x240) shader 4.0

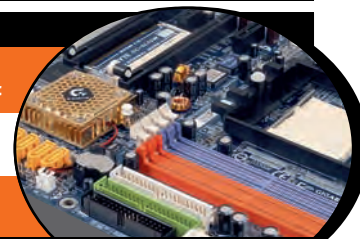
■ **SISTEMA MEDIO: Radeon HD 4870 € 230**
750 MHz core – 1024 MB GDDR5 3,6 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 4850 € 130**
625 MHz core – 512 MB GDDR3 1,98 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

NVIDIA reclama un posto nel Sistema ideale con la sua GTX 295, che unisce due GPU GT200 in una sola scheda, riuscendo a superare la precedente campionessa del mondo 3D (la 4870X2 di ATI). I Radeon a singola GPU rimangono, invece, saldamente all'interno delle configurazioni più economiche, animando egregiamente tutti gli effetti delle DirectX 10 anche in prossimità del Full HD.

▼ SCHEDA MADRE

■ **SISTEMA IDEALE: EVGA X58 € 330**
Intel X58 – socket 1366 – 6 DDR3 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 8x – 1 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 2 Gb Ethernet

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P5Q Pro € 120**
Intel P45 – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 2.0 16x – 1 PCI-E 2.0 8x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

■ **SISTEMA BASE: AsRock AOD790GX/128M € 90**
AMD 790GX – socket AM2+ – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 2.0 16x – 1 PCI-E 2.0 8x – 1 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

La EVGA del Sistema ideale è un vero e proprio portento di versatilità, assicurando il perfetto funzionamento delle configurazioni CrossFire e SLI a tre schede, e integrando tutte le funzionalità apprezzate dagli overclocker. La modalità CrossFire a due schede è comunque supportata anche dalle due configurazioni più economiche, che utilizzano rispettivamente gli ultimi chipset di Intel e AMD.

▼ MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE: 6 GB Corsair PC3-15000 XMS3 € 440**
3 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-24 a 1866 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA MEDIO: 4 GB OCZ Reaper HPC PC2-8500 € 80**
2 DIMM da 2 GB – latenze 5-5-5-15 a 1066 MHz – 2.1v

■ **SISTEMA BASE: 4 GB Kingston ValueRAM PC2-6400 € 50**
2 DIMM da 2 GB – latenze 5-5-5-18 a 800 MHz – 1,8v

Il Sistema ideale vanta una tripletta di DDR3 capace di raggiungere i 1866 MHz e di assecondare l'overclock e la fame di dati del più veloce Core i7, anche grazie a un dissipatore attivo. Le configurazioni più economiche utilizzano dei più comuni moduli DDR2, ma offrono comunque 4 GB di spazio agli ultimi sistemi operativi a 64 bit, eliminando l'attività della memoria virtuale durante l'esecuzione dei giochi.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 280**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T6200 € 100**
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line in ausiliario – Telecomando a filo

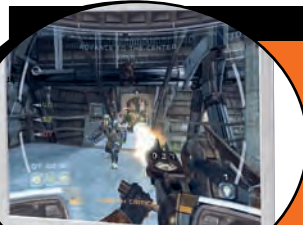
■ **SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 60**
Kit Analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: DELL UltraSharp 2709W € 838**
27 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – DisplayPort – 6 ms

■ **SISTEMA MEDIO: BENQ V2400W € 350**
24 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – 2 ms

■ **SISTEMA BASE: Hewlett Packard W2228H € 190**
22 pollici – risoluzione 1680x1050 – DVI – VGA – HDMI – 3 ms

La configurazione più costosa adotta uno schermo da 27 pollici, in grado di avvolgere il giocatore in immagini dalle tinte particolarmente fedeli e pronto ad accogliere le prossime VGA con DisplayPort. I due schermi più economici offrono diagonali inferiori e colori meno precisi in fase di riproduzione dei filmati più scuri, ma sono comunque in grado di esaltare al meglio la grafica dei giochi.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium Fatal1ty Pro € 140**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 90**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative torna a dominare il comparto audio delle due configurazioni più costose, grazie a una rinnovata X-Fi Titanium, dotata di interfaccia PCI-E 1x, schermatura contro le interferenze elettromagnetiche e capacità di produrre un flusso Dolby Digital Live. La più economica Xtreme Gamer resta legata al bus PCI, ma conserva la capacità di eseguire al meglio i titoli basati su OpenAL. Il sistema base si affida alle discrete qualità del formato Intel HD.

▼ ALIMENTATORE

■ **SISTEMA IDEALE: Tagan TG1100-BZ € 210**
1.100 Watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PCI-E 6 pin – 6 molex – 12 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA MEDIO: Corsair 750TXEU € 125**
750 Watt – 4 PCI-E 8 pin (6+2) – 8 molex – 8 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100**
620 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 10 molex – 6 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: due Western Digital VelociRaptor 300 GB in RAID 0 € 420**
600 GB – Serial ATA 300 – 10.000 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar GP 1 TB € 100**
1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Segate Barracuda 7200.11 500 GB € 50**
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

In attesa che gli SSD diventino abbordabili e capienti, il Sistema ideale sfrutta una coppia di VelociRaptor in RAID per ottenere le più alte performance in fase di scrittura e lettura dei dati. Le due configurazioni più economiche si affidano, invece, alle rodate meccaniche dei dischi a 7.200 RPM, oggi accompagnate dalla tecnologia NCQ e da ampie memorie buffer.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 4.148	€ 1.560	€ 820
(limite 5.600)	(limite 2.200)	(limite 1.200)

PC AL CUBO

La crescente diffusione di schede madri Micro-ATX ha spinto i produttori di case a sfornare degli involucri cubici per il nostro hardware. Ecco tre esempi di praticità a 6 facce.

Lian-Li V350A
€ 120

Un elegante cubo di puro alluminio, munito di slitta della motherboard estraibile e un innovativo posizionamento laterale delle unità ottiche. Pur rimanendo compatto, accetta i normali alimentatori ATX.
www.lian-li.com

ThermalTake LanBOX VF1000SWA Silver
€ 100

Dotato di finestre laterali, e di un design capace di accogliere le VGA più lunghe, questo ThermalTake è la base ideale per creare un PC da LANparty, come sottolinea la maniglia superiore.
www.thermaltake.com

Aplus CS-Blockbuster Storm
€ 80

Sormontato da una ventola da 220 mm e munito di display LCD frontale, riportante le temperature interne, questo Aplus si propone come la soluzione più compatta a disposizione degli overclocker.
www.aplus-case.de

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

MAI CONTENTI

La casella di posta dello Schermo Blu potrebbe essere definita "schizofrenica": da una parte ci sono molti lettori impegnati a risolvere angoscianti problemi software che rendono difficile l'esecuzione dell'ultimo capolavoro mensile; dall'altra gli utenti cui i giochi funzionano perfettamente, ma decidono di complicarsi la vita con overclock quantomeno discutibili. Una piccolo specchio della tipica insoddisfazione umana, insomma, che inconsciamente cerca problemi e ostacoli anche nel momento in cui potrebbe regnare la più completa serenità.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolvere i problemi.

PULIZIE DI PRIMAVERA

Le mie gare in *Race 07* sono interrotte frequentemente dalla schermata:

il driver NVLDDMKM ha cessato di funzionare ed è stato ripristinato

Possiedo un Asus m51sn con Intel Centrino 2,5 GHz, 4 GB di RAM e GeForce 9500m GS aggiornata con i driver più recenti.

Gabriele

L'errore del componente NVLDDMKM è solitamente prodotto dall'utilizzo di ForceWare datati in presenza di applicazioni recenti. Nel tuo caso, però, sostieni di impiegare i driver NVIDIA più recenti, di conseguenza il problema potrebbe essere legato alla presenza di un componente datato rimasto nella cartella System32 di Windows. Il metodo migliore per scongiurare tale eventualità, che di solito affligge solo gli utenti che aggiornano i driver video senza disinstallare prima le versioni precedenti, consiste nell'utilizzare il programma Driver Sweeper, scaricabile all'indirizzo **www.guru3d.com/category/driversweeper** e capace di cancellare ogni traccia dei driver NVIDIA, ATI, Creative e Realtek dal sistema. Il programma può essere eseguito anche senza installazione, ma svolge il proprio compito appieno solo avviando il sistema in modalità provvisoria, attivabile premendo **F8** nelle prime fasi di caricamento di Vista e XP. In ogni caso, prima di avviare Driver Sweeper è bene che tu sfrutti l'uninstaller standard di NVIDIA. La successiva installazione dei ForceWare 179.48 dovrebbe eliminare completamente il problema.

Race 07 richiede driver correttamente aggiornati, se non ci si vuole scontrare con il classico schermo blu.

Driver Sweeper 1.5.5 - Published by Guru3D.com
Navigation — Home: Analyse and clean, Desktop icons, Custom filter — Guru3D.com Phyxion.net
AGEIA - PhysX; ATi - Display; Creative - Sound; Microsoft - Mouse; NVIDIA - Chipset; NVIDIA - Display; Realtek - Sound
Home / Options / Log / Backup — Clean

Driver Sweeper è, tra le tante utility di eliminazione dei vecchi driver, una delle più efficienti.

OPERAZIONE DOWNLOAD

Desideroso di giocare l'espansione *Operation: Anchorage* per *Fallout 3*, ho sfruttato la voce **Download** presente nel menu principale del gioco, che mi ha offerto inizialmente una risposta negativa riguardante l'assenza di materiale scaricabile, per poi propormi un aggiornamento rapido di Games for Windows LIVE. L'installazione dell'aggiornamento mi segnala, però, un'incompatibilità di idioma con la mia versione di XP.

Gemmaverde

Il componente che *Fallout 3* tenta di scaricare, altro non è che il client di Games for Windows Marketplace, disponibile

MHz in eccesso

L'arrivo del processo produttivo a 45 nm ha trasformato la Grande Rete in un crogiuolo di overclocker, spesso in gara tra loro per riuscire a ottenere il più alto punteggio a 3DMark. AMD e Intel, invece di combattere la nuova tendenza, sembrano alimentarla proponendo esperimenti a base di gas liquefatti decisamente poco riproducibili in ambito casalingo. Quello che molti giocatori impegnati ad avvicinarsi ai 3,6 GHz con i loro Core 2, Core i7 o Phenom II sembrano non considerare, è l'andamento discendente che assume il rapporto velocità/benefici una volta superata la soglia dei 3,2 GHz. Tutti i giochi in commercio smettono, infatti, di essere limitati dalla CPU già a quota doppio core a 2,8 GHz. Di conseguenza, avvicinarsi spasmodicamente ai 4 GHz usando overvoltaggi e sistemi di raffreddamento costosi non si riflette in un vantaggio pratico durante le partite. Il nostro consiglio è, quindi, di limitarsi a overclock discreti, pari a 3-3,2 GHz, utili sul piano della fluidità e statisticamente meno propensi a ridurre la longevità della CPU sul lungo periodo.

all'indirizzo **www.gamesforwindows.com/en-us/live/pages/livemarketplace.aspx**. Il download manuale del programma sceglierà la lingua più adatta al tuo sistema, aggirando l'incongruenza prodotta dal fatto che la tua versione di *Fallout* è in inglese. Una volta scaricato e installato il programma, ti verrà richiesto di accedere al servizio LIVE con il tuo account, che consiste in un indirizzo hotmail corredato da password. Una volta avuto accesso al tuo profilo, lo stesso utilizzato dai giochi basati su LIVE per creare sfide multiplayer con gli amici, sarai libero di acquistare l'espansione *Operation: Anchorage* utilizzando 800 Microsoft Point, ovvero circa 8 euro. L'acquisizione di Microsoft Point può essere effettuata comprando le apposite schede regalo in vendita nei centri commerciali, oppure direttamente utilizzando la carta di credito sul Web. Molti utenti che hanno acquistato *Fallout 3* tramite Steam lamentano l'impossibilità di usufruire del download automatico offerto da LIVE, ma in realtà l'ostacolo è facilmente aggirabile: una volta scaricata l'espansione, in una sottocartella di **Documents and Settings** dovrebbero essere presenti i file **Anchorage - Main.bsa, Anchorage - Sound.bsa** e **Anchorage.esm** (accessibili solo dopo aver reso visibili tutti i file dell'hard disk). Copiando i tre file nella cartella **Steam\steamapps\common\fallout 3\data** e selezionando il pulsante **Data files** nel menu preliminare del gioco, si ottiene la facoltà di mettere il segno di spunta anche alla voce **Anchorage.esm**. Una volta entrati nella Washington post-nucleare, il semplice accesso al servizio online LIVE farà sì che il giocatore venga raggiunto dalla comunicazione radio che dà il via all'operazione di difesa dell'Alaska.

UPGRADE IMPOSSIBILE

Vorrei sostituire il mio processore Athlon XP 2600+ a 2133 MHz con un modello più recente, conservando la motherboard Fujitsu D1596 e il Radeon 3650 AGP.

Leonardo

La motherboard Fujitsu Siemens da te posseduta utilizza il datato chipset KM266, compatibile esclusivamente con gli Athlon XP della serie Thoroughbred, Thorton e Barton muniti di bus a 266 MHz. Questo limite la rende inadatta agli Athlon XP 3000 e 3200, ovvero le uniche CPU per socket A in grado di eseguire alcuni dei giochi che mensilmente accompagnano GMC. Se vuoi spendere i tuoi soldi in modo più proficuo, ti consiglio di cercare nell'usato una motherboard per Pentium4 comprensiva di CPU da almeno 3 GHz. In questo modo, riusciresti a sfruttare le tue RAM e il Radeon AGP non avendo la necessità di sostituire il tuo alimentatore munito di connettore a 20 pin. Su Ebay sono disponibili, a meno di 50 euro, delle accoppiate CPU/motherboard con chipset 865P o 875P che farebbero al caso tuo. Non posso comunque esimermi dal sottolineare che, spesso, questi upgrade a base di hardware usato hanno il fiato corto. Un Pentium4 a 3 GHz già oggi boccheggia sotto il peso degli ultimi motori 3D, che "gradiscono" la presenza di almeno due core. L'acquisto di un Athlon X2 4850E, di una scheda madre con GeForce 8200 integrata e di 2 GB di DDR2 800 MHz offrirebbe prestazioni decisamente superiori, avendo un costo complessivo di poco superiore ai 100 euro, che andrebbe in parte ammortizzato dalla vendita del tuo Radeon AGP. Certo, i giochi verrebbero comunque limitati dalla soluzione video integrata, ma la loro esecuzione al più basso livello di dettaglio procederebbe piuttosto fluidamente. Il formato Micro ATX della scheda, i 45watt consumati dalla CPU e la presenza di uno slot PCI-E 16x faciliterebbero le operazioni di upgrade e consentirebbero il mantenimento dell'alimentatore senza precludere la possibilità di passare, in un secondo tempo, a una VGA PCI-E dedicata.

■ Il client Marketplace dà modo di acquistare online i giochi basati su tecnologia LIVE.

PIXEL OSTINATO

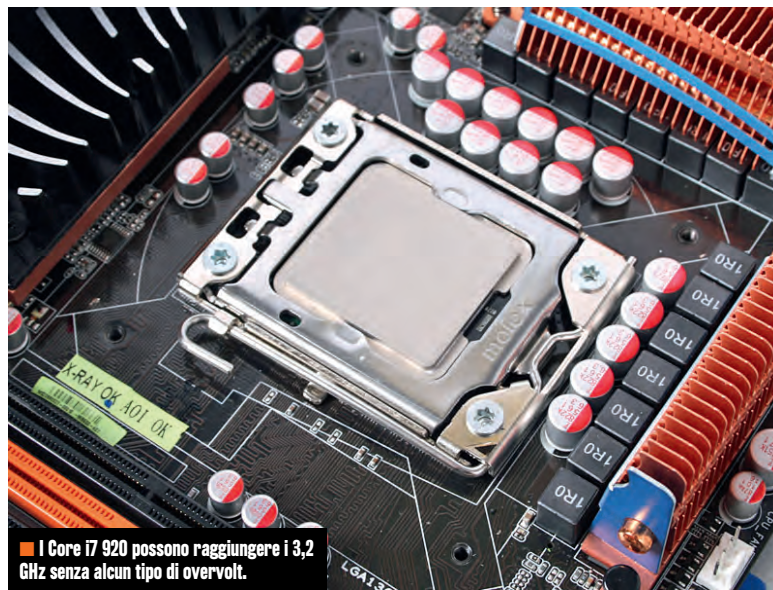
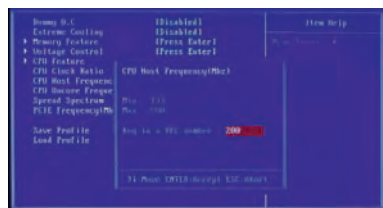
Sul mio monitor, collegato a una GeForce 8600, compare costantemente un pixel bianco. Da cosa può essere causato questo problema?

Kiko 21

Tecnicamente, si definiscono "bloccati" o "caldi" i pixel che rimangono completamente bianchi o impostati perennemente su una singola tonalità di colore, mentre quelli che restano costantemente oscurati vengono detti "bruciati". In realtà, tale distinzione, legata allo standard ISO 13406-2, ha poco senso, essendo tali anomalie figlie del medesimo problema: il malfunzionamento di uno dei transistor deputato alla polarizzazione dei cristalli liquidi alla base di un pixel o di un subpixel. Difetti di questo tipo sono molto diffusi tra i pannelli più economici, tanto che tutti i produttori hanno sviluppato delle precise politiche riguardanti la disposizione e il numero minimo di pixel malfunzionanti necessari a poter usufruire della sostituzione del monitor. Puoi provare

Solo per esperti Overclockare un Core i7

Non contenta di sconfiggere i Core 2 e i Phenom II a parità di frequenza, l'ultima generazione di processori Intel offre buone possibilità di overclock. Tale opportunità è coadiuvata anche dai BIOS di tutte le schede madri X58, ma richiede una procedura leggermente diversa rispetto a quanto sperimentato nei precedenti processori di Intel. Lo spostamento del controller della memoria all'interno della CPU fa sì che la velocità operativa dei Core i7 sia definita dalla moltiplicazione del bus di sistema, che influisce direttamente sulla velocità della RAM e sul bus QPI. Nel modello Core i7 920, il bus di sistema (chiamato CPU Host frequency all'interno del BIOS) è di 133 MHz, ma può essere spinto in prossimità dei 200 MHz, avvicinando la CPU alla soglia dei 4 GHz. Senza dover impiegare costosi sistemi di raffreddamento alternativi a quello standard di Intel, e lasciando gli overvoltaggi agli utenti più esperti, è comunque possibile spingere il 920 a 3,2 GHz senza rischi. Impostando il BUS a 160 MHz, scegliendo un rapporto con la RAM pari a 2:8 (per le DIMM a 1333 MHz) o a 2:10 (per i moduli a 1600 MHz) e mantenendo la velocità di QPI vicina a 4,8 GT/s, si ottiene un processore capace di insidiare nei benchmark i ben più costosi 965 Extreme Edition. Chi non ritiene necessario spingere il proprio Core i7 920 oltre le specifiche, ottenendo già a 2,6 GHz prestazioni eccellenti in tutti giochi, non dovrebbe comunque perdere l'occasione di attivare, all'interno del BIOS, la funzionalità Turbo, capace di elevare automaticamente la velocità di alcuni core a 2,8 GHz nei momenti di maggior carico computazionale.

La frequenza del bus di sistema si riflette direttamente su quella del processore, della RAM e del QPI.

I Core i7 920 possono raggiungere i 3,2 GHz senza alcun tipo di overvolt.

a sbloccare il pixel ribelle utilizzando la minuscola applicazione java disponibile all'indirizzo **www.jscreenfix.com/basic.php**, che produce una finestra di punti in continua mutazione. Disattivando ogni tipo di salvaschermo e sovrapponendo la finestra al pixel per almeno 12 ore potresti ottenere buoni risultati. Se la situazione non dovesse sbloccarsi, prova il cosiddetto "pixel massage", che consiste nel premere leggermente con un panno morbido sulla parte di schermo interessata, a monitor acceso. In presenza di uno schermo lucido, ricoperto di vetro rigido, l'alternativa consiste nel vibrare piccoli colpi sul pixel bloccato con una gomma da disegno. Se nessuno di questi sistemi dovesse dare dei risultati, temo che dovrai convivere con il pixel bloccato per tutta la durata dello schermo.

FIRMWARE PERSONALIZZATO

Vorrei aggiornare il firmware del lettore DVD presente nel mio notebook HP, contrassegnato dalla sigla TSST Corp TS-L632N, ma in Rete, o sul sito Samsung, non ho trovato file utili.

Cristian

Il significato della sigla TSST è: Toshiba Samsung Storage Technology, ovvero l'azienda creata dalla collaborazione dei due colossi dell'elettronica e dedicata alla realizzazione di lettori ottici OEM, ovvero per assemblatori di PC. Ed è proprio la natura professionale di questi prodotti a rendere difficile la localizzazione di eventuali firmware aggiornati, disponibili nel tuo caso all'indirizzo: **http://tinyurl.com/cethem**. Purtroppo, è probabile che l'utility che accompagna il firmware si rifiuti di completare le operazioni di aggiornamento, adducendo a motivazione una presunta incompatibilità del tuo lettore. Un problema aggirabile utilizzando l'utility sfdnwin (**http://files.filefront.com/sfdnwinexe/;8699738;/fileinfo.html**) e decomprimendo il file scaricato dal sito Samsung con un programma quale 7zip. Una volta lanciato SFDNWIN, non dovrai far altro che scegliere il dispositivo di destinazione, indicare il firmware decompresso e premere il pulsante di "download" che dà il via all'aggiornamento. Tale operazione è ripetibile su tutti i drive OEM più recalcitranti, ma deve essere eseguita con estrema attenzione, avendo la certezza di possedere il firmware più adatto. Forzare un aggiornamento errato significa, infatti, ritrovarsi con un'unità ottica praticamente morta. In ogni caso, le migliori probabilità di successo si hanno quando l'unità non condivide il collegamento PATA con l'hard disk, cosa che è possibile verificare raggiungendo le proprietà del controller IDE ATA nell'elenco **Gestione periferiche** (XP) o **Gestione dispositivi** (Vista).

L'aggiornamento di un masterizzatore OEM richiede, spesso, la navigazione tra oscuri siti cinesi e l'utilizzo di utility non ufficiali.

GIOCHI COMPUTER

SOS Rapido Risposte brevi

D Quando tento di installare la versione allegata a GMC Budget di *F.E.A.R. Perseus Mandate* sul mio secondo hard disk, contenente tutti i giochi, il programma d'installazione non prosegue nella sua opera. In pratica, posso solo scegliere il disco C.

Fabio

R Il problema si presenta, solitamente, nei sistemi in cui sono già presenti degli altri giochi prodotti da Sierra. Per aggirarlo, è sufficiente avviare l'editor di registro (scrivendo **regedit** nella casella **Esegui** del menu **Start**) e raggiungere la voce **ProgramFileDir** presente nel percorso **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion**, modificandone il valore da **C:\Programmi** a **X:\giochi\Sierra** (dove **X** è la lettera dell'hard disk deputato ad accogliere i giochi nel tuo sistema). Approfitto della tua domanda per consigliare, a tutti i lettori che incappano in un errore di ridondanza ciclico in fase di installazione, di copiare l'intero contenuto del DVD in una cartella dell'hard disk, avviando il setup dalla nuova posizione.

L'installazione di *F.E.A.R.* può offrire alcuni ostacoli di lieve entità.

D Il Mod *F1-2008* per *GTR 2* mi nasconde le ruote anteriori della vettura quando scelgo il punto di vista della cabina di pilotaggio. Pneumatici e cerchioni compaiono, invece, quando passo alla visuale da dietro.

Andrea

R L'assenza delle ruote anteriori non è prodotta da un bug, ma dalla precisa intenzione di facilitare la guida del mezzo ai principianti. Raggiungendo la cartella **GTR2\UserData** e aprendo il file **Player.plr** con il Blocco note potrai modificare il valore della voce **Wheels Visible in cockpit** da **0** a **1**, eliminando l'anomalia visiva.

D Possiedo un PC composto da Intel Core 2 E6320 a 1,86 GHz, 2 GB di RAM e scheda video GeForce 7300 SE, che non riesce a eseguire fluidamente il demo di *Tomb Raider Underworld*. È colpa della scheda video o del processore? Quest'ultimo viene visto come un modello E6400 a 2,13 GHz, è normale o si è overclockato da solo?

Federico

R Per scoprire con precisione la natura del tuo processore, non devi fare altro che lanciare il programma CPU-Z (**www.cpuid.com/cpuz.php**). Quest'ultimo, in presenza di un E6320, rivelerà una velocità di 1866 MHz con moltiplicatore 7x. Se la frequenza riportata è di 2128 e il fattore di moltiplicazione è pari a 8x, significa che il tuo PC monta un E6400. Ciò che più importa è che la scarsa fluidità di movimenti di Lara Croft è causata esclusivamente dalla lenta VGA, tanto che se tu sostituissi il processore con un potente Q9650, il framerate ne trarrebbe ben poco giovamento. Non mi stancherò di ripetere quanto, nei giochi odierni, la potenza della GPU conti più di quella della CPU; di conseguenza, ti consiglio di sostituire la tua 7300 SE con un Radeon 4850 o, se vuoi ridurre al minimo le spese, con una GeForce 9600 GT munita di almeno 512 MB di GDDR3.

Il Mod *F1* per *GTR* offre un cockpit in cui le ruote anteriori della vettura risultano invisibili.

D *Company of Heroes* non vuole saperne di funzionare. Quando lo avvio, mi viene segnalato che:
I file di paging non sono abbastanza elevati. È necessario un paging di almeno 768 MB

Davide

R Il termine "File di paging" indica la memoria virtuale, ovvero lo spazio su disco utilizzato dal sistema nel momento in cui la RAM è satura di dati. Se non hai mai modificato questo valore manualmente, significa che sul tuo hard disk principale (dove risiede Windows) lo spazio disponibile è ormai agli sgoccioli. Raggiungi la sezione **Sistema** del **Pannello di controllo** e scegli l'opzione **Avanzate**. Premendo il pulsante **Impostazioni** nel riquadro **Prestazioni** e, in seguito, **Cambia** in quello **Memoria Virtuale**, potrai assegnare un preciso numero di MB alla memoria virtuale, scegliendo l'unità disco o la partizione più capiente. Imposta un valore di almeno **1500 MB** e riavvia il PC. Il gioco, in seguito, dovrebbe funzionare normalmente.

GUIDARE SENZA PATENTE

Per iniziare a dilettarsi con la guida simulata bastano un volante, una sedia e una scrivania, ma per fare sul serio bisogna osare.

CHI si fa prendere la mano dalle simulazioni di guida tende a essere una persona particolarmente fanatica.

Se, inizialmente, è il realismo della simulazione l'unico parametro di cui si tiene conto, pian piano i giocatori esigenti desidereranno migliorare l'immedesimazione, sentirsi veramente all'interno di una macchina da corsa, comportandosi esattamente come farebbe un pilota. Il primo passo è, naturalmente, quello di sostituire la banale sedia da ufficio con qualcosa di più consono, ma basterà poco per entrare nel "tunnel" e iniziare ad aggiungere sempre più periferiche e programmi per trasformare una normale simulazione di guida in un'esperienza più totalizzante.

Dopo anni di sfrenata passione per le corse virtuali, abbiamo acquisito una serie di competenze che vogliamo condividere con voi, per aiutarvi a realizzare la postazione dei sogni senza farvi impazzire nel fare ricerche su centinaia di forum in varie lingue, e, soprattutto, suggerendovi dove recuperare i materiali fondamentali. Al contrario di quello che si può pensare, non ci vogliono nemmeno molti soldi, a patto che abbiate voglia di sacrificare una parte del vostro tempo libero per dilettarvi con il fai-da-te. Non è infatti necessario svenarsi nell'acquisto di un Playseats Evolution o di un'altra postazione simile: spesso, bastano un giro dallo sfasciacarrozze e un po' di ingegno per ottenere gli stessi risultati, o quasi. In questo articolo, tuttavia, non vogliamo indicare come realizzare un sedile virtuale più comodo (se non a grandi linee): daremo consigli su come aggiungere una pulsantiera per aumentare il numero di tasti accessibili (senza quindi dover ricorrere alla tastiera), come avere un display MoTeC sempre a portata di mano e, soprattutto, come estendere la visuale della vostra simulazione su più monitor.

VISTA PANORAMICA

Dal nostro punto di vista, il primo passo verso una maggior immersione nell'abitacolo virtuale (dopo un sedile decente, anche recuperato da uno sfasciacarrozze) consiste nell'aumentare il campo visivo.

Utilizzando uno schermo singolo, per quando di generose dimensioni e panoramico, si avrà sempre un campo visivo molto limitato, che di conseguenza obbligherà a girare la testa del pilota virtuale per osservare gli specchietti o quanto accade ai lati della vettura, con tutti gli inconvenienti del caso.

Utilizzando tre monitor, si taglia la testa al toro, dal momento che la visuale periferica verrà renderizzata sui due display laterali. Per sfruttare tanti display contemporaneamente, esistono due strade. Una è costosa, ma decisamente facile da configurare, e consiste nell'acquistare un

Per 18.000 dollari (circa 15.000 euro) ci si può portare a casa la postazione dedicata a *iRacing*, che comprende un anno di abbonamento.

UN PRODOTTO CHE SCALCIA, LETTERALMENTE

Potete anche avere un impianto audio da migliaia di watt, ma su una vera macchina da corsa, quando spalancate il gas, non solo le vostre orecchie vengono investite da un rombo di centinaia di deciBel, ma tutto il corpo inizia a vibrare insieme al motore. Una sensazione difficile da riprodurre in casa, anche posizionando un potente subwoofer sotto la postazione. Per aggiungere anche questo sottile strato di realismo all'esperienza, è possibile dotarsi del ButtKicker, letteralmente, il "calciasedere". Si tratta di un aggeggio da agganciare alla sedia (quella da ufficio, ma anche alla postazione di guida), che riceve il segnale da un amplificatore dedicato. A questo andrà collegata l'uscita audio dedicata al subwoofer, e le basse frequenze verranno convertite in vibrazioni. Quando si sale sui cordoli, l'effetto è particolarmente convincente, ma purtroppo non sono trasferite a dovere le vibrazioni dovute alle asperità dell'asfalto. L'effetto è ben lungi dall'assomigliare alle vibrazioni della scocca di una vettura lanciata a 200 all'ora, ma tutto sommato il ButtKicker è un giocattolo divertente. Lo trovate recensito in queste pagine.

piccolo aggeggio chiamato Matrox TripleHead2Go. È una specie di scatoletta dal costo di circa 300 euro, che permette di renderizzare il proprio gioco preferito sino alla risoluzione di 5040x1050 (tre monitor, ciascuno impostato a 1680x1050). Praticamente, basta installarlo, configurarlo e potrete dimenticarvi della sua esistenza. Ha inoltre il non trascurabile vantaggio di poter funzionare anche con i notebook.

Certo, con 300 euro è possibile acquistare molte cose, fra cui una scheda video decisamente potente, e molti preferiranno evitare l'esborso. Questo non vuol dire rinunciare a visualizzare i giochi in maniera panoramica, ma solamente che bisognerà impegnarsi un po' di più per ottenere lo scopo. Basterà scaricare il programma SoftTH (**www.kegetys.net/SoftTH/**), aggiungere una seconda scheda video al sistema (di conseguenza, è impossibile sfruttarlo su PC portatili), configurarlo e saremo a posto. Per la seconda scheda video, non è assolutamente necessario svenarsi: basta una qualsiasi VGA economica da inserire in un qualsiasi slot PCI (sebbene, per risultati migliori, l'ideale sarebbe puntare su un modello PCI-E, sempre molto economico). L'importante è che la VGA principale sia abbastanza veloce: sarà infatti lei a occuparsi del rendering del videogioco, mentre la secondaria servirà solamente a inviare il segnale

■ Un esempio di pulsantiera autocostruita, ma curata sino all'inverosimile.

■ Per realizzare una "scatola di comando" basta prendere un box per hard disk esterni e, con l'ausilio di un trapano, effettuare i fori.

STATI DI AGITAZIONE

Per quanto il software e l'hardware possano migliorare, il limite principale delle simulazioni di guida consiste nella totale assenza delle forze G che agiscono sul pilota. Non a caso, nei videogiochi, sono utilizzati numerosi escamotage per aiutare a comprendere i limiti dell'auto senza questo fondamentale ausilio: esagerare lo stridio delle gomme per dare indizi sonori, far muovere la testa del pilota all'interno dell'abitacolo e, naturalmente, cercare di trasferire tali sensazioni tramite il force feedback del volante.
La chimera delle forze G, però, non è del tutto irraggiungibile, a patto di avere tanti soldi e pazienza. Con i primi è possibile acquistare il SimConMotion di FrexGP (**www.frex.com**), uno dei modelli di Force Dynamics (**www.force-dynamics.com**) o uno degli splendidi esemplari di VRX, come il Mach 4. Senza dimenticare la CXC Simulations (**www.cxcsimulations.com**). Ma attenzione, quando scriviamo "tanti soldi", intendiamo proprio tanti, nell'ordine delle decine di migliaia di euro. Con molto meno, invece, è possibile costruirsi da soli una postazione mobile. Non è un'impresa facile, né si limiterà a occuparvi un pomeriggio di lavoro (il "cantiere" potrebbe durare mesi), ma gli sforzi saranno ripagati dalla soddisfazione di "sentire" i movimenti dell'auto, investendo decisamente meno di 1.000 euro (anche della metà, se avete già alcune delle componenti necessarie). Basti pensare che i motori che si occupano di far muovere l'intera struttura sono ricavati da vecchi tergicristalli di automobili, facilmente recuperabili da uno sfasciacarrozze. Se siete incuriositi, non vi rimane che fare un salto sui siti **http://ptyxiouxos.net//greekbotics/user_projects/Flight_Simulator/thanos_home_motion_flight_simulator.htm** e **www.x-simulator.de**, entrambi in lingua inglese.

■ Ecco cosa si intende per surround gaming: con il basso costo degli LCD, è una soluzione accessibile a molti. Il maggiore inconveniente è lo spazio sulla scrivania: non tutti ne hanno una tanto generosa quanto a dimensioni.

video ai due schermi secondari. Possiamo confermare che, allo stato attuale, tale software funziona alla grande con la maggior parte delle simulazioni di guida disponibili, compresi gli eccellenti *rFactor*, *Live for Speed S2* e *iRacing*.

ADDIO TASTIERA

Se c'è una cosa che rovina l'immersione, quella è utilizzare la tastiera per attivare i vari comandi (accensione motore, richiesta di sosta ai box, bilanciamento dei freni e via dicendo). Purtroppo, la maggior parte dei volanti in commercio, compreso l'eccellente G25 di Logitech, è dotata di un numero decisamente contenuto di pulsati, limitazione non da poco per i più impallinati. Fra le tante soluzioni al problema, quella che a noi sembra migliore obbligherà l'appassionato a un minimo di fai-da-te: un pomeriggio di lavoro circa, che garantirà divertimento infinito.

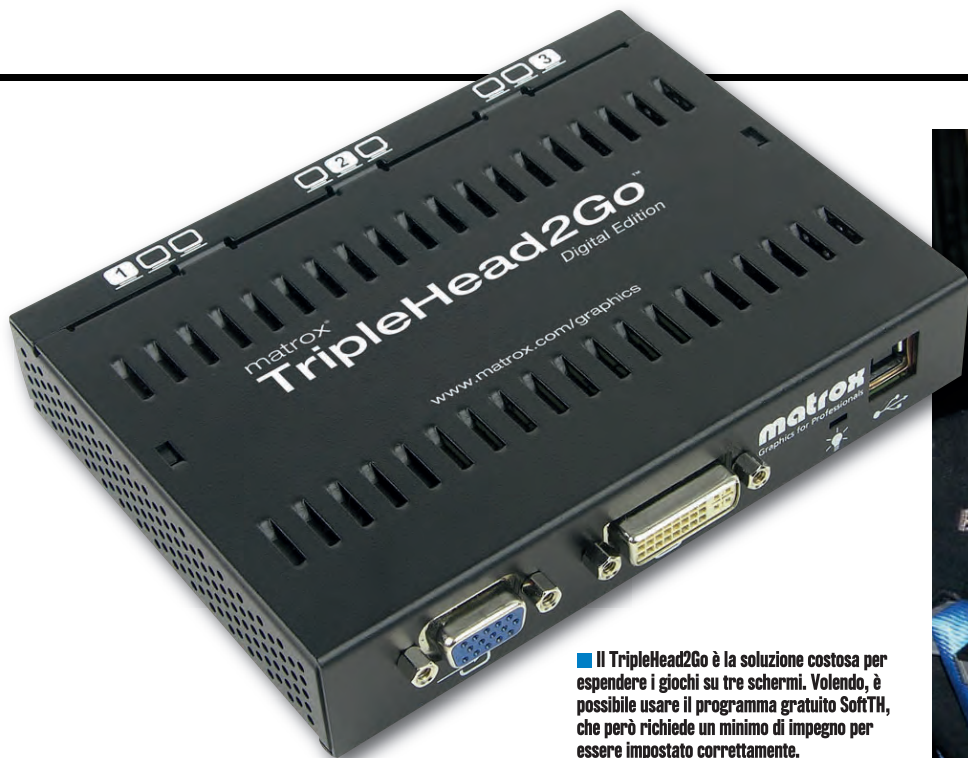
Gli strumenti necessario sono veramente pochi: basterà un vecchio joypad USB (il più economico possibile, dal momento che ne sfrutteremo solo l'elettronica), un box esterno per hard disk, un trapano, un saldatore e qualche pulsante sparso. Il costo non dovrebbe superare i 20 euro, nel caso dobbiate comprare il pad e il box esterno, mentre se li avete già in casa, l'unica "spesa" sarà rappresentata dal tempo che dedicherete all'impresa.

La realizzazione è molto semplice: aprite il joypad, smontatene l'elettronica e posizionatela all'interno dell'alloggiamento per il disco esterno. Su quest'ultimo, effettuate i fori necessari (tanti quanti sono i tasti che volete utilizzare) e agganciateci i pulsati: i contatti di questi andranno infine saldati singolarmente con i contatti del joypad. Collegate la presa USB al PC, assicuratevi che tutti i tasti funzionino correttamente e richiudete. A questo punto, la "scatoletta" verrà vista come una seconda periferica di controllo e potrete configurarla a piacere.

MONITOR COME SE PIOVESSE

Aggiungere monitor non è utile solo per estendere il campo visivo, ma anche per fornire ulteriori informazioni al pilota. Utilizzando software particolari, infatti, è possibile inviare i dati relativi alla telemetria, nonché quelli delle posizioni relative di ogni pilota sul tracciato, a un secondo computer, che si occuperà di visualizzarli. L'ideale sarebbe un portatile, anche poco potente, sul quale sono attivi

■ La giapponese Frex produce alcuni dei migliori accessori per gli amanti della guida simulata. Lo scotto da pagare è il prezzo stratosferico. Il solo volante, per esempio, costa più di 1.000 euro.

■ Il Playseats Evolution rimane la postazione più economica, ma con un po' di buona volonta si può adattare un normale sedile da auto.

Il TripleHead2Go è la soluzione costosa per espendere i giochi su tre schermi. Volendo, è possibile usare il programma gratuito SoftTH, che però richiede un minimo di impegno per essere impostato correttamente.

contemporaneamente sia il monitor integrato, sia un secondo display, possibilmente un piccolo LCD da 8 pollici. Così facendo, potrete visualizzare sul monitor più grosso tutti i dati relativi ai tempi sul giro di ogni partecipante alla competizione, e sul secondo avere i dati telemetrici, come la temperatura delle gomme e dell'acqua, il carburante rimasto, i giri del motore e la velocità di percorrenza.

Sono parecchi i software disponibili, uno dei quali è analizzato nella sezione Next Level di questo numero (ci riferiamo ai plugin sviluppati da Pitwall-Project e chiamati *rDisplay* e *rTiming*). Sebbene a pagamento, è il migliore per *rFactor*, dal momento che consente di inviare i dati via rete a un secondo PC che si occuperà di tutti i calcoli, non rallentando l'esecuzione del gioco e garantendo una maggior libertà nella gestione degli schermi. Chi preferisce non spendere, può puntare il browser a questo indirizzo **www.forum.veloceprod.fr/index.php?showforum=44**, e scaricare il MotecAdd Pro.

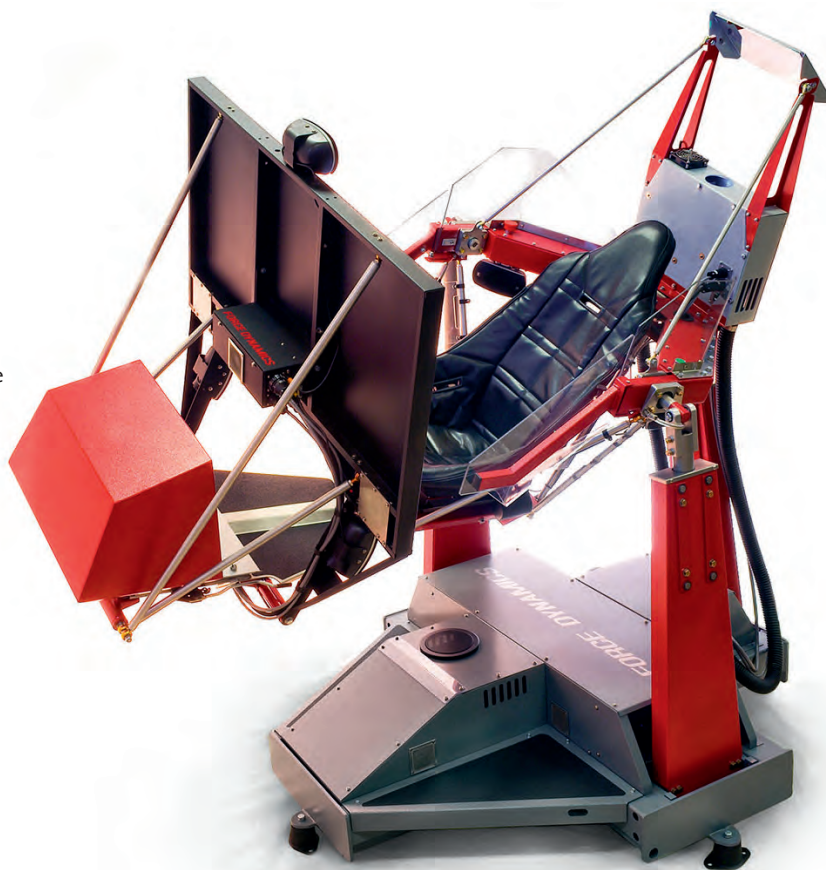
È un plugin in grado di funzionare con *GTR 2*, *Race 07* e *rFactor*, e permette di sfruttare un secondo monitor connesso al PC, oppure di inviare i dati in rete, cui dovrà essere collegato un secondo computer dedicato a ricevere tali informazioni e visualizzarle.

UN MARE DI PERIFERICHE

Se non vi accontentate dei volanti che si trovano facilmente in commercio e desiderate prodotti di maggior qualità, non avete che l'imbarazzo della scelta. Occhio, però: anche il G25 impallidisce di fronte ad alcune di queste realizzazioni, ma il vostro conto in banca subirà un durissimo colpo. Dovete poi tenere conto che, spesso, si tratta di produzioni poco più che artigianali, e di conseguenza, non è assicurato al 100% il supporto post vendita, soprattutto per quanto concerne i pezzi di ricambio.

I potenziometri, purtroppo, non hanno una vita infinita, soprattutto quando sono "trattati coi piedi" (ci riferiamo ovviamente alle pedaliere), di conseguenza è molto importante valutare se in futuro sarà possibile trovare agilmente pezzi di ricambio, ed eventualmente premunirsi acquistandone subito qualcuno.

Partiamo dall'immancabile SimWheel proposto dalla nipponica Frex (**www.frex.com**), un piccolo gioiello caratterizzato da ben 1080 gradi di rotazione e da un Force Feedback che definire pauroso è nulla: impostarlo al massimo sarebbe troppo anche per un culturista. Sempre Frex offre un'eccellente pedaliera, comprensiva di frizione, caratterizzata dalla tecnologia HydroBrake, che tiene conto della pressione del pedale e non della sua escursione, come invece fanno i modelli più economici. I prezzi superano i 1.000 euro ciascuno.

Passando ad altre case, è sicuramente da citare la Cannon Simulation Technologies, che oltre a essere partner del team di *iRacing*, propone pedaliere di eccellente qualità, completamente adattabili alle particolarissime esigenze di ogni giocatore e, anche in questo caso, caratterizzate da costi elevati: per uno dei loro giocattoli, bisogna preventivare un esborso fra i 500 e gli 800 dollari, spese di spedizione escluse. GIOCHI COMPUTER

Per sperimentare le forze G che agiscono sul pilota, bisogna avere molto spazio in casa, ma soprattutto un conto in banca ben fornito: i prezzi sono ancora stratosferici.

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA — **LEGENDA:** Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Correggere ogni singolo errore in GMC, e prendersela a male se Paglianti trova qualcosa.
Gioco Preferito: *Empire Total War*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Provare sulla propria persona tutte le applicazioni del diabolico Buttkicker. Con e senza sedia.
Gioco Preferito: *Burnout Paradise*

MOSÈ VIERO
Specializzato in: Stendere delle liste di proscrizione per chi odia *The Elder Scrolls IV: Oblivion*.
Gioco Preferito: *Oblivion*

DARIO RONZONI
Specializzato in: Cercare nuove modalità d'impiego per il mai dimenticato monitor CRT, nuova disciplina olimpica!
Gioco Preferito: *Tom Clancy's HAWX*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Dimostrare un amore viscerale per le portiere delle automobili di lusso. Mai più senza!
Gioco Preferito: *Dawn of War II*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *NeverMulligan Nights*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Prestare un prezioso aiuto nella fase di controllo, affrontando l'impresa con decisionismo categorico e incurante.
Gioco Preferito: *Puzzle Quest*

Voci di guerra

"Parla piano e porta con te un grosso randello: andrai lontano." (Theodore Roosevelt)

È difficile apprezzare i videogiochi e non essersi mai imbattuti nel nome di Tom Clancy. La produzione di questo maestro della fantapolitica è praticamente sterminata.

Dai romanzi techno-thriller come "La grande fuga dell'Ottobre Rosso" e "Uragano Rosso", ai testi divulgativi quali "Aquile d'acciaio" ed "Eroi degli Abissi", fino alle sceneggiature per le serie d'azione *Rainbow Six* (tratta dall'omonimo romanzo, ma in seguito evolutasi in una vera e propria saga videoludica), *Ghost Recon* e *Splinter Cell*, lo scrittore di Baltimora ha saputo dipingere scenari e conflitti ipotetici con stupefacente verosimiglianza. "Potere Esecutivo" (1996, Biblioteca Universale Rizzoli), per esempio, prende le mosse da un evento catastrofico: un jumbo kamikaze distrugge il Campidoglio uccidendo il Presidente e decapitando i vertici politico-militari degli Stati Uniti. Se si pensa a quanto il mondo ha visto l'11 settembre 2001, un brivido corre lungo la schiena. Il consiglio è, quindi, di correre in biblioteca (o in libreria) e di scoprire le opere del grande Clancy, gustando per prime quelle più attempate, pur se ormai rischiano di sembrare vagamente anacronistiche, fino a "La mossa del Drago" (2000, Biblioteca Universale Rizzoli).

Come scrivevamo, la capacità di stupire e innovare del vulcanico Tom non si limita alla carta stampata. Abbiamo già citato alcuni dei giochi che portano la sua firma, ma l'elenco è destinato ad allungarsi, non fosse altro per i due titoli recensiti questo mese da GMC. *EndWar* è il primo RTS per PC a essere completamente controllabile tramite i comandi vocali. Apparso nel 2008 su console, ha saputo trarre spunto da uno dei punti deboli della strategia su Xbox 360 e PlayStation 3, ovvero la mancanza di mouse e tastiera, per integrare l'uso del microfono e sfornare una caratteristica di gioco vincente. Questa "innovazione" funziona anche su PC, nel 2009? Scopritelo voltando pagina.

Poi, se vi va, seguite delle imprese belliche di altro genere, ma restando nel grande affresco pennellato da Clancy, con *HAWX*. Questo sparatutto con aerei (sarebbe poco corretto definirlo una simulazione di volo) si ricollega a quanto giocato nello sparatutto tattico *Ghost Recon Advanced Warfighter II* e, se pecca quanto a qualità narrative, non manca di emozionare a furia di duelli aerei e apparecchi da sogno, siano essi del blocco occidentale o dei paesi dell'Est. E proprio dall'Est viene *Men of War*, uno strategico in tempo reale che ha le carte in regola per catturare sia i cuori degli appassionati del blasonato *Company of Heroes*, sia quelli dei fan del più tattico *Commandos*.
Che ne dite, vale la pena di far fare una bella corsa ai mastini della guerra?

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

Tom Clancy's EndWar 86
Men of War 90
Tom Clancy's HAWX..........92
Chronicles of Mystery
Il rituale dello scorpione 96
CSI: NY The Game 98
Return to Ravenhearst 100
Shellshock 2: Blood Trails 102
X-Blades 103
Monster Trucks Nitro.......104

BUDGET

TrackMania Sunrise 106
Gothic 3 106

pag. 86

pag. 90

pag. 92

pag. 96

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Tornare da Azkaban con un canestro di storie nuove, pronto a calpestare nuovamente le aiuole di GMC!
Gioco Preferito: *Mount&Blade Live*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Provare tutte le entrate spettacolari della Royal Rumble con il prode Raffaello Rusconi e a sua insaputa.
Gioco Preferito: *Halo Wars*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e moralmente accettabile.
Gioco Preferito: *Fallout 3 Special*

FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Riuscire a preparare otto recensioni per di giochi diversi scrivendo le stesse identiche cose.
Gioco Preferito: *Penumbra Black Plague*

MATTIA RAVANELLI
Specializzato in: Confezionare anteprime, speciali e recensioni da favola in zona Cesarini, ma con lo sconto sulle citazioni.
Gioco Preferito: *Prince of Persia*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Azzoppare il sano flusso di lavoro redazionale con mail piene di dubbi e di spam. Per fortuna, si filtra.
Gioco Preferito: *Ankh*

Per identificare con più precisione i nemici, avrete sempre a disposizione un binocolo con zoom.

Quando entrano in gioco le armi di distruzione di massa, gli effetti possono essere quelli che vedete.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

TOM CLANCY'S ENDWAR

Ubisoft getta nella mischia della guerra la rivoluzione dei comandi vocali.

IN ITALIANO

***EndWar* è completamente tradotto e doppiato in italiano. Questo è particolarmente importante, visto che le vostre truppe non smettono mai di fornirvi ragguagli sul raggiungimento di una posizione o sull'inadeguatezza di un attacco. Essenziale è il fatto che gli innovativi comandi vocali vanno pronunciati nella nostra lingua.**

SCONFITTI E CONTENTI

Se le cose si mettono male, si può ordinare a una truppa di ripiegare o, addirittura, forzarne l'evacuazione (che avviene automaticamente se l'unità è completamente in panne). Quest'ultima è consigliabile soprattutto se il contingente in difficoltà è tra quelli più potenti del vostro schieramento: in tal modo, potrete conservarlo per la missione successiva.

IL mouse è forse una delle più grandi invenzioni dei nostri tempi, ed è una periferica ideale per gestire la componente manageriale e tattica nei giochi strategici, soprattutto se in tempo reale.

Eppure, quante volte, immersi nelle operazioni necessarie al controllo del nostro esercito sparpagliato su più fronti, abbiamo desiderato uno smistamento di ordini fulmineo quanto quello di una guerra reale? Ebbene, oggi, per la prima volta, abbiamo un RTS che si fa davvero carico di questa problematica e la risolve "semplicemente" imitando la realtà.

Tom Clancy's EndWar è, infatti, il primo gioco strategico per PC totalmente gestibile con dei comandi vocali. Equipaggiati con una cuffia dotata di microfono, si può finalmente comprendere il livello di padronanza di cui dispone un generale in battaglia, grazie al semplice uso della propria ugola: "Unità 1 attacca nemico 2", "Unità 1 raggiungi zona d'atterraggio", "schierare elicotteri" sono solo i primi esempi di quegli ordini che (previa pressione della barra spaziatrice) faranno sembrare più macchinosa che mai la gloriosa formula punta e clicca.

Grazie al microfono, tutto è molto più sbrigativo e preciso: con un mouse, infatti, si tratta pur sempre di sforzarsi per mirare a icone, unità del vostro esercito ed elementi del paesaggio, mentre con il riconoscimento vocale tutto diventa più agile. Anche la questione della multiselezione e della ripartizione in squadre personalizzate, che potrebbe sembrare all'apparenza difficile da eseguire a voce, viene brillantemente gestita: basta pronunciare "Attenzione carri/trasporti/elicotteri" per selezionare immediatamente tutti i veicoli della tipologia specificata; se intendete richiamare unità di tipo diverso potete pronunciare "Unità 1 più Unità 2", e se a questa aggiungete in coda la formula "creare formazione" vi ritroverete con un aggregato di più unità richiamabili come fossero un'entità singola (per esempio "Formazione 1 attacca nemico 2").
La cosa più inebriante di tutto questo è che, a differenza di ciò che succede con

> "Il primo gioco strategico per PC totalmente gestibile con i comandi vocali"

i comandi via mouse, non c'è nemmeno bisogno che unità, edifici e altri elementi del paesaggio rientrino nel vostro campo visivo perché interagiate con loro: mentre sarete impegnati a difendere un'installazione, per esempio, potrete comandare a una truppa di rinforzo a un chilometro da voi di insediarsi in una stazione radio ancora più lontana, assolutamente fuori portata o nascosta al vostro sguardo. Insomma, la spigliatezza che si acquisisce nello smistamento degli ordini in *EndWar*, grazie ai comandi vocali, è qualcosa di assolutamente inedito: mai ci era capitato di comandare un esercito con tanta disinvoltura.
Una volta scoperta l'impronta pionieristica di questo nuovo "metodo di controllo", è tempo di entrare nel dettaglio. Come in molti dei giochi firmati Tom Clancy, la collocazione temporale è un futuro molto prossimo (2020), in cui una terrificante crisi petrolifera causa lo scoppio del terzo conflitto mondiale tra USA, Europa e Russia. Dopo alcune missioni "prebelliche" d'addestramento, dovrete scegliere con quale di queste tre fazioni schierarvi per proseguire nella vostra campagna in singolo. È a questo punto che vi accorgerete di due cose: la prima, piuttosto deludente, è che gli eserciti delle tre bandiere hanno davvero poche differenze tra loro; la seconda, moderatamente fastidiosa, è che la campagna single

SORDO COME UN COMPUTER

Nella sezione denominata "addestramento vocale", dovrete faticare un po' per trovare tutte le regolazioni giuste al fine di farvi capire dal vostro PC. Dovrete occuparvi della taratura del volume di registrazione del microfono dai menu appositi di Windows, del problema della tonalità della voce, della distanza del microfono dal viso e altro ancora. Ne uscirete piuttosto scoraggiati, visto l'alto numero di "incomprensioni" che il computer vi segnalerà. In realtà, appena inizierà il gioco, tutto andrà miracolosamente a posto: pur con la presenza di rumori di fondo e anche con una parlata piuttosto veloce, il computer vi capirà perfettamente.

GUERRA DI PAROLE

Per apprezzare davvero l'esperienza di *EndWar*, bisogna assolutamente procurarsi una cuffia con microfono, in modo da sfruttare gli innovativi comandi vocali. Anche se il gioco consiglia di posizionare il microfono a due centimetri dalla bocca, l'esperienza con *EndWar* ci ha insegnato che è meglio tenerlo aderente al volto. Per questo, vi consigliamo cuffie con l'asta del microfono pieghevole. Basta andare sui siti di case come Creative, Logitech o Razer per trovare degli ottimi modelli di "headset".

La striscia informativa alla base dello schermo indica status e operazioni in corso delle varie unità.

Il paesaggio è spesso ben dettagliato. È quando inizia a sbriciolarsi che non convince troppo.

MI SENTITE?

Nulla è perfetto, nemmeno il riconoscimento vocale di *EndWar*. Il gioco tende facilmente a non distinguere il "tre" dal "sei". Più preoccupante è il fatto che il gioco confonda, a volte, "conquistare" con "attaccare" (nel caso delle stazioni radio sono, in pratica, direttive opposte). Ma sono davvero le uniche magagne, tra l'altro superabili scandendo un po' meglio le parole.

CARRIERA MILITARE – I

Ogni unità di *EndWar* aumenta il proprio livello di esperienza (indicato da dei gradi militari) nel corso del gioco. Questo non serve solo a renderla più efficiente, ma anche a sbloccare alcuni upgrade nella "Caserma" (in pratica il "negozio" del gioco), alla fine di ogni missione.

CARRIERA MILITARE – II

Quando si trovano in panne, le unità di *EndWar* vengono immediatamente evacuate via elicottero. Durante l'operazione di sgombero, è fondamentale che non vengano completamente distrutte, altrimenti diventeranno inutilizzabili per le missioni successive. Drammatico, soprattutto se capita con truppe che avevano raggiunto alti livelli di esperienza.

SCENA MUTA

Nel corso del gioco, potrete acquistare un "attacco secondario" per alcune unità. Per qualche misterioso motivo, però, non è consentito ordinare a voce il ricorso a questa iniziativa speciale. È l'unico caso in tutto *EndWar* in cui bisogna affidarsi completamente all'uso del mouse, cliccando sull'apposita icona e su un bersaglio prescelto. Davvero strano.

player altro non è che un'imitazione di quella persistente online (chiamata Teatro di Guerra) che, nelle intenzioni degli sviluppatori, sarebbe la vera modalità principale del gioco.

Per quanto riguarda gli schieramenti, vi renderete conto che fanteria, carri, elicotteri, trasporti, artiglieria e via dicendo mostrano parecchie similitudini, sia nelle prestazioni, sia addirittura nel design (in pratica, i veicoli delle diverse fazioni si distinguono per il colore). Insomma, scordatevi l'eccezionale lavoro di caratterizzazione e differenziazione di giochi come *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* o *Red Alert 3*. Sotto questo punto di vista, *EndWar* ha decisamente meno personalità e meno incentivi alla rigiocabilità.

Per quanto concerne la campagna "offline" e online, la prima, come scritto poco sopra, cerca di emulare la seconda. La modalità in rete presenta un network di teatri di scontro tutti collegati tra loro, in cui la "guerra globale" si esaurisce in un certo numero di turni giornaliero (questo è il motivo per cui la campagna online viene definita persistente). Finita la sessione quotidiana, viene stabilita una fazione vincitrice in base al computo di vittorie e sconfitte nei vari quadranti del network. Si tratta, insomma, di fronti che avanzano o arretrano in continuazione.

Applicando una simile successione non sequenziale di missioni anche al single player, un giocatore, in caso di sconfitta, finisce per non potersi rifare immediatamente in un certo territorio, cosa che è un po' snervante. Volendo vedere il bicchiere mezzo pieno, qualcuno potrebbe dire che la modalità in singolo è diversa a ogni partita. A essere sinceri, però, nemmeno la campagna online in sé è particolarmente eccitante. L'idea della guerra persistente doveva trasmettere la sensazione di un fronte comune che agisce per espandersi. In realtà, si tratta solo di sfidare un giocatore umano in pochi territori, all'interno di una porzione circoscritta della mappa, per poi attendere la sfida col/i prossimo/i giocatore/i casuale/i in una nuova area ridotta. Oppure aspettare che finisca il turno giornaliero per ritrovarsi con nuove situazioni belliche.

Il fatto che sia consentito giocare anche in modalità cooperativa fino a 4 partecipanti (2 contro 2), non accresce il senso di una "strategia condivisa" di guerra, soprattutto perché manca il supporto dei clan. A quel punto, tanto vale lanciarsi nelle Schermaglie, che presentano ben 27

Teoricamente, molte missioni sarebbero giocabili attraverso questa visuale stilizzata dell'unità "Comando Mobile".

Lo schema è semplice: tank distrugge trasporto, trasporto distrugge elicottero, elicottero distrugge tank.

APOCALYPSE NOW
Quando le sorti di una battaglia paiono segnate, *EndWar* consente alla fazione destinata a perdere di giocare un'ultima carta per provare a ribaltare la situazione: si tratta di attacchi speciali (laser e nucleari) che possono far fuori intere installazioni e armate in un colpo solo.

Avete impartito l'ordine sbagliato all'unità 1? Non c'è problema. Basta a annunciare al microfono: "Unità 1 contrordine".

MOUSE ADDIO?

Come avrete capito, il pezzo forte di *EndWar* sono i comandi vocali. Non per questo, però, mirini e cursori, da gestire via mouse, sono stati completamente dimenticati. Anzi, in caso di formule piuttosto lunghe da pronunciare (per esempio: "Unità 1 potenziare Alfa guerra elettronica") può essere a volte più comodo usare lo "storico" punta e clicca. Idem per i semplici spostamenti: basta un clic al posto di "Unità 1 raggiungere bersaglio". Tutto questo per ricordarvi che, in caso non abbiate una cuffia con microfono, potete ancora giocare a *EndWar*.

LA VARIETÀ DELLA GUERRA
In *EndWar* ci sono quattro tipi di missione. In Conquista dovrete impossessarvi di più della metà delle stazioni radio della mappa. In Assalto avrete il compito di annientare tutte le unità nemiche. In Raid vanno distrutte o difese alcune installazioni. In Assedio, infine, bisogna conquistare una stazione radio cruciale o liquidare tutte le unità nemiche.

mappe, anch'esse affrontabili in cooperativa. A parte il rivoluzionario uso dei comandi vocali, l'altra particolarità di *EndWar* è quella di avere l'inquadratura costantemente ancorata al contingente correntemente selezionato: una volta che la telecamera si è trasferita alle sue coordinate, ha a disposizione solo un piccolo spazio di manovra attorno all'unità. In pratica, al contrario di quanto succede in tutti gli RTS, non si possono fare libere carrellate omnidirezionali lungo la mappa di gioco. Ciò, naturalmente, impedisce di avere una "panoramica tattica" dello sviluppo degli scontri, ma al tempo stesso vi mantiene costantemente in prima linea, con un'inquadratura più coinvolgente e spettacolare di quella di un normale RTS.

In pratica, l'intenzione del gioco era proprio quella di farvi sentire come un condottiero sempre nel vivo degli scontri, con dei subordinati che scattano a ogni ordine. In questo, *EndWar* centra perfettamente il bersaglio, offrendo un'esperienza senza precedenti.

> "Anche in *EndWar* mancano le basi da edificare e le risorse da procurarsi"

A dire la verità, esiste la possibilità di richiamare una mappa globale di gioco grazie a un veicolo chiamato Comando Mobile: si tratta di una rappresentazione 3D minimalista della stessa che, per la sua comodità, è una vera tentazione. Ci è capitato, in effetti, di completare alcune missioni giocando solo con questa riproduzione particolare (in pratica è come affrontare un RTS classico con la grafica di... uno strategico a turni Anni '80), ma l'accoppiata comandi vocali + visuale in prima linea è un'attrattiva talmente irresistibile, che si finisce quasi per scordare questa opportunità (senza contare che il Comando Mobile può venire distrutto dal nemico).

Anche in *EndWar*, come nei rappresentanti di maggior successo della nuova scuola degli RTS, mancano le basi da edificare e le risorse da procurarsi. Queste ultime vengono sostituite dai Punti Comando, che si acquisiscono conquistando le stazioni radio sparse per la mappa: appena si ha una certa quantità di Punti Comando, si possono richiedere rinforzi di qualsiasi tipo. Le stazioni radio sono poi potenziabili per ordinare attacchi speciali quali bombardamenti aerei, attacchi nucleari, fasci laser dal cielo e così via (sempre richiamabili a voce).

Questi, purtroppo, sono anche l'unica vera attrattiva grafica di *EndWar*: per il resto, il gioco mostra un'estetica lontana anni luce dall'arte miniaturistica raggiunta dalle saghe RTS più affermate degli ultimi tempi, e uno spettacolo distruttivo in sordina se

ANALISI TECNICA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

EndWar **non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

Per far asserragliare l'unità 3 di fanteria in quella torre anonima, puntate col cursore l'edificio e annunciate: "Unità 3 raggiungere bersaglio".

Ogni tanto, si nota che nei centri abitati l'Intelligenza Artificiale ha qualche difficoltà nel trovare il "percorso ideale".

La distruzione degli elementi del paesaggio non ha una funzione tattica come in *World in Conflict*. In particolare, non si possono distruggere costruzioni come i ponti per "tagliare fuori" alcuni nemici.

POTENZA BRUTA

Come in ogni buon RTS, anche in *EndWar* non manca una sezione di aggiornamento della dotazione delle vostre truppe. Dopo ogni vittoria, vi verrà assegnata una certa quantità di crediti da spendere per gli upgrade in una sezione chiamata Caserma. Tra quelli più interessanti ci sono delle sonde robotizzate che la classe dei Genieri è in grado di schierare in sua vece per difendere le importantissime stazioni radio. Qui si possono anche acquistare devastanti attacchi speciali come la Guerra Elettronica, che manda in panne i veicoli, rendendoli inermi e completamente vulnerabili.

comparato, per esempio, a quello di *World in Conflict*. Si trovano delle strutture molto particolareggiate (come un avveniristico Shuttle sulla piattaforma di lancio nelle missioni preliminari), ma sono presenze un po' sporadiche.

Insomma, *EndWar* non eccelle in nessuno dei parametri classici con cui vengono valutati gli strategici in tempo reale: né a livello di modalità di gioco, né a livello di meccaniche, né sotto il profilo estetico. Ma basta introdurre la variabile "innovazione nei controlli" per scombinare la formulazione del giudizio finale. Premesso che siete autorizzati a ridurre di un punto il nostro voto finale nel caso lo giochiate col mouse, non possiamo fare altro che esprimere ancora una volta il nostro entusiasmo verso i rivoluzionari comandi vocali di *EndWar*. L'unica remora che potrete avere nei confronti di questo inebriante sistema di input è di carattere psicologico: giocando con il microfono, dovrete prepararvi mentalmente a ripetere decine di volte le stesse frasi in un quarto d'ora e, dopo un po', potreste avvertire una piccola sensazione di alienazione, come una lieve sindrome "da catena di montaggio". Senza contare che, se capiterà qualcuno nei paraggi, verrete canzonati senza scampo per la vostra performance "robotica".

È, però, un prezzo che si paga volentieri per questa nuova prospettiva apertasi all'improvviso nel mondo dei videogiochi strategici (e di cui potrebbero beneficiare anche altri generi). I comandi vocali portano una ventata di freschezza e di maggiore accessibilità, in un genere in cui la gestione è da sempre intenzionalmente tentacolare. *EndWar* è un RTS con molti aspetti discutibili, ma, allo stesso tempo, è un'esperienza che sembra proiettata nel futuro, e questo basta e avanza per consigliare l'acquisto dell'accoppiata gioco + cuffie.

Paolo Cardillo

IN ALTERNATIVA...

Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Apr 07, 9
Una saga leggendaria che raggiunge il suo apice con quest'ultimo capitolo, in cui viene introdotto addirittura un terzo accattivante schieramento: la razza aliena degli Scrin.

World in Conflict, Nov 07, 9
Un titolo che riesce a snellire tutte le procedure tipiche degli RTS, donando alle battaglie un ritmo indiavolato. In più, le colloca in uno scenario a dir poco emozionante.

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Shanghai** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **http://endwargame.it.ubi.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, DVD-ROM**
- Sis. Cons. **CPU 2,5 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, cuffia + microfono**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- ■ Primo RTS governabile con comandi vocali
- ■ Smistamento ordini via microfono fulmineo
- ■ Tutte le modalità giocabili in cooperativa
- ■ Tre fazioni praticamente identiche
- ■ Grafica con poca personalità
- ■ Acquisto cuffie quasi obbligatorio

EndWar **è un RTS che non eccelle su nessun fronte particolare, ma ogni sintomo di mediocrità passa in secondo piano di fronte alla rivoluzione dei comandi vocali, qui sfruttati intensivamente per la prima volta nella storia dei videogiochi.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
7	8	9	7	7	7

Alcuni scenari ci vedono al comando di un pugno di uomini impegnato in imprese eroiche, come in *Commandos*.

Per ogni veicolo è possibile evidenziare l'arco di tiro delle sue diverse armi.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

MEN OF WAR

La Compagnia di Eroi incontra i Commandos.

IN ITALIANO

***Men of War* è distribuito nel nostro Paese completamente tradotto in italiano: confezione, manuale, testi e voci. Il doppiaggio pur non eccezionale, aiuta a seguire meglio quanto avviene sullo schermo. Il manuale è appena sufficiente e, purtroppo, non è sostenuto nel gioco da un tutorial adeguato: preparatevi a dover affrontare diversi dubbi e a qualche visita ai forum (ufficiali e non) del gioco.**

TERZO capitolo in una serie che ci ha già dato *Soldiers: Heroes of WWII* (2004) e *Faces of War* (2006), si può dire che *Men of War* rappresenti il coronamento del lavoro iniziato dagli sviluppatori ucraini di Best Way ormai cinque anni fa.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Definire esattamente il genere di *Men of War* è un'impresa inaspettatamente difficile. È uno strategico in tempo reale ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale, e molti dei suoi elementi ricordano *Company of Heroes*. È, però, anche un gioco tattico che considera sia l'equipaggiamento trasportato da ogni singolo soldato, sia la possibilità di rimpiazzarlo raccogliendo armi, munizioni e altri oggetti abbandonati dai caduti sul campo di battaglia. È un titolo i cui scenari ci portano, senza soluzione di continuità, dal comandare interi battaglioni, come in *COH*, al gestire le azioni di un piccolo manipolo di valorosi in missioni tatticamente tesissime, come nella serie *Commandos*. Infine, chi lo vuole può assumere il controllo del singolo soldato o del singolo mezzo, e guidarlo in mezzo al caos come in un gioco d'azione in terza persona!

Tutto, sui campi di battaglia di *MoW*, può essere distrutto e con effetti realistici: barricate colpite da proietti d'artiglieria esplodono e i tronchi che le costituivano ricadono a pioggia sul campo di battaglia; carri armati e altri mezzi blindati saltano in aria con torrette che volano e scafi che si ribaltano; altri giganti cingolati sfondano muri di case, facendoli crollare tra detriti e nuvole di polvere. Tutto ciò, da solo, basterebbe per aggiungere un elemento d'impressionante spettacolarità e realismo a qualsiasi gioco. In *MoW*, invece, gli effetti della distruzione inflitta sul campo di battaglia sono parte dell'esperienza.

Innanzitutto, nel prendere le sue decisioni tattiche, il giocatore deve imparare a valutare il potere di penetrazione delle varie armi in relazione alle difese disponibili – visto che è, al tempo stesso, stupefacente e scioccante vedere il cannoncino da 20mm di un panzer tedesco fare a pezzi l'apparentemente solida baracca di legno dove avevamo attestato le nostre truppe migliori. In secondo luogo, resti e detriti diventano a loro volta opportunità di manovra tattica, offrendo spesso ripari inaspettati: se, per esempio, distruggiamo un carro, correre dietro alla sua annerita carcassa può divenire l'occasione inattesa e benvenuta per iniziare un contrattacco, o coprire una zona del fronte prima sguarnita.

> "Possiamo gestire pochi uomini o interi battaglioni"

MoW, malgrado l'evoluzione cui abbiamo accennato rispetto ai predecessori, non è ancora perfetto. In particolare, eredita dal suo predecessore *Faces of War* la fastidiosa tendenza, in alcuni scenari, a soppiantare problemi strategici chiari con una frenesia artificialmente indotta. Fortunatamente, l'Intelligenza Artificiale che gestisce le nostre truppe nei momenti in cui l'attenzione del giocatore è rivolta altrove è molto buona, e, nei momenti di crisi, i piccoli soldatini sono adeguatamente in grado di gettarsi a terra, difendersi e contrattaccare anche da soli.

Questo, curiosamente, contrasta con il fatto che la I.A. dei nemici è invece

FRONTI PER TUTTI I GUSTI

MoW è articolato su venticinque missioni che ci portano su altrettanti principali fronti del conflitto: Russia, Creta, Nord Africa (con i tedeschi), Normandia, liberazione della Francia, Germania. . . Durante le missioni saremo posti alla guida, a turno, degli eserciti alleati, tedeschi e russi. Se, per esempio, avremo imparato a odiare i panzer e la fanteria tedesca durante le violente e disperate battaglie di difesa sul fronte russo, potremo "consolarci" guidando le forze del Reich all'assalto di Creta, o contro gli inglesi nel deserto. Ogni missione è a sua volta suddivisa in "sotto-obiettivi", che devono essere completati in ordine; quando ciò avviene, è possibile ricevere nuove forze da comandare o anche che la mappa si "apra" rivelando altri territori in cui combattere. Il gioco salva automaticamente ogni volta che un sotto-obiettivo è completato, ma, in ogni caso, è anche possibile salvare quando si desidera.

Gli uomini possono fare uso dell'equipaggiamento nemico catturato, come armi e cannoni.

Prima di muovere un gruppo di uomini, possiamo anticipare, muovendo il cursore, come si "posizioneranno".

Anche negli scenari più vasti, la spettacolarità di quanto accade a livello tattico è quasi "cinematografica".

BATTAGLIE INFINITE

Men of War è arricchito da un editor di mappe e scenari che mette a disposizione dei fan tutti i contenuti nel gioco (veicoli, truppe, edifici, elementi del paesaggio, eccetera). Il programma è incredibilmente completo e consente di realizzare nuove battaglie di complessità e vastità paragonabili a quelle offerte dal gioco. I problemi sono la mancata traduzione di questa utility in italiano e una documentazione non adeguata su come usarla (un vero peccato, dato che, da quanto abbiamo potuto vedere, non si tratta affatto di un programma intuitivo da usare). Attendiamoci, nei prossimi mesi, una produzione di contenuti addizionali da parte dei fan, con conseguente aumento della già notevole longevità del gioco.

abbastanza mediocre. La tattica media impiegata dal computer negli scenari più vasti, infatti, consiste nel gettare ondate su ondate di mezzi, uomini ed eventuali rinforzi verso gli obiettivi, subendo perdite allucinanti nella speranza di sfondare grazie al mero esaurimento della nostra capacità d'attenzione. Ciò rende tali scenari un esercizio nella gestione delle nostre truppe e delle generalmente parche (rispetto al nemico) risorse a loro disposizione, più che una lotta tra strategie rivali.

Come risultato, in linea generale, possiamo dire di avere apprezzato le battaglie che coinvolgono pochi uomini e un paio di carri impegnati a conquistare un fazzoletto di terreno importante, piuttosto che le spettacolari, ma impersonali, ricostruzioni dell'assalto a intere città. Incidentalmente, tali scenari consentono di apprezzare ancora di più il minuzioso livello di dettaglio e realismo offerto da *Men of War*.

Solo i difetti di cui abbiamo scritto impediscono a questo sorprendente titolo di prendere il massimo dei voti. La serie ha ancora diverse imperfezioni da smussare e rifinire, ma è probabile che la spettacolarità, la vastità infinita delle situazioni tattiche e la longevità garantita dall'editor vi faranno passare sopra a molte di tali pecche. *Company of Heroes* deve seriamente iniziare a guardarsi le spalle.

Vincenzo Beretta

GENERALI A CONFRONTO

Le partite multiplayer vedono, tra gli eserciti disponibili, anche i giapponesi. Al momento in cui andiamo in stampa, i server del gioco non sono ancora molto popolati, ma la nostra breve esperienza mostra cowme sia il multiplayer il modo migliore di sfruttare al massimo il motore di *MoW*: le potenzialità tattiche offerte dal gioco vengono esaltate nel momento in cui sono due menti a "giostrare" nel modo migliore di sfruttarle.

IN ALTERNATIVA...

Company of Heroes, Ott 06, 9
Il capolavoro di THQ nel genere degli RTS, ricostruisce le battaglie tra Alleati e tedeschi per la liberazione dell'Europa.

Commandos 3, Nov 03, 8
Una squadra di eroi dai molti talenti deve operare dietro le linee nemiche, in una serie di missioni simili a rompicapi.

info ■ Casa **1C Company** ■ Sviluppatore **Best Way/DMS** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.digitalmindsoft.eu/games/men-of-war**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,6 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 4 GB HD, lettore DVD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Gran numero di nazionalità, veicoli e situazioni
- Incredibile motore di leggi fisiche
- I.A. alleata più che discreta

- Alcune missioni troppo frenetiche
- I.A. dei nemici dubbia
- Tutorial e manuale mediocri

Un grande gioco che si posiziona sul confine tra RTS e wargame storico. L'uso di leggi fisiche per simulare il caos e la distruzione della guerra è senza precedenti. Peccato per una giocabilità a tratti troppo frenetica e qualche problema nella struttura degli scenari.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	MAPPE
8	8	8	9	8	9

Lo scenario di Rio la dice lunga sulla qualità visiva di *HAWX*.

Le immagini satellitari rendono il colpo d'occhio assolutamente realistico.

GENERE: SPARATUTTO CON AEREI

TOM CLANCY'S HAWX

Tom Clancy mette le ali e decolla nel frenetico mondo del volo arcade!

AGLI ORDINI!

In *HAWX* i compiti da impartire ai nostri compagni di squadriglia sono ridotti all'osso, ma possono risultare determinanti nelle fasi più complesse. Col tasto 1 potremo semplicemente ordinare un attacco su un obiettivo precedentemente segnalato, mentre col 2 avremo modo di richiedere copertura. L'Intelligenza Artificiale dei compagni, pur non facendo gridare al miracolo, si rivela duttile e sufficientemente precisa.

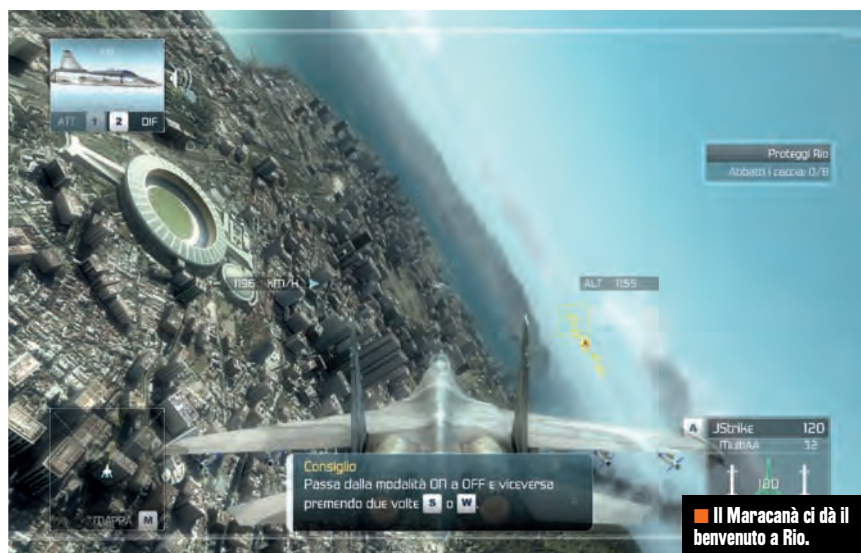
IN ITALIANO

***Tom Clancy's HAWX* è totalmente tradotto in italiano, menu e dialoghi compresi. Le voci appaiono credibili e ispirate, degne di una produzione di alto livello.**

DOPO anni di onorata carriera militare con i piedi ben piantati a terra, Tom Clancy decide di fare un giro nei cieli a bordo dei caccia più letali della storia recente.

Anticipato mesi fa da alcune immagini altamente spettacolari, *Tom Clancy's HAWX* arriva finalmente sui nostri monitor, tra grandi aspettative e i dubbi che un cambio di rotta così netto porta inevitabilmente con sé.

Ispirati alle atmosfere dei celebri romanzi dello scrittore americano, i precedenti titoli Ubisoft, da *Rainbow Six* a *Ghost Recon*, passando per *Splinter Cell*, avevano affrontato la guerra e le situazioni più pericolose giostrandosi con disinvoltura tra schemi tattici e sparatutto, senza dimenticare il genere stealth. Mai ci si era spinti, è il caso di dirlo, così in alto. Dai predecessori, *HAWX* recupera le connotazioni fantapolitiche, collocandosi in un futuro assai prossimo (si parte nel 2012), in un contesto globale minacciato dal proliferare di compagnie militari private, ingaggiate per redimere le questioni più varie. Il nostro protagonista, David Crenshaw, ex asso dell'aeronautica USA e membro del programma speciale H.A.W.X. (High Altitude Warfare X), viene assoldato da una di queste società, ma ben presto si rende conto del marcio che domina la politica internazionale. Sull'orlo di un conflitto globale, Crenshaw torna a far parte del suo vecchio gruppo con l'intento di riportare la pace tra i popoli.

La trama non solo recupera gli aspetti forti dello stile Clancy, ma va addirittura a ricollegarsi, da un punto di vista narrativo, a *Ghost Recon: Advanced Warfighter 2* (nella prima missione dovremo offrire supporto aereo al caro vecchio capitano Mitchell), in un continuum temporale che la dice lunga sul desiderio di *HAWX* di mantenere i legami con i precedenti titoli della serie, pur in un contesto così mutato.

Il Maracanà ci dà il benvenuto a Rio.

Nell'attuale panorama PC, gli ibridi tra simulazione di volo e sparatutto arcade sono merce rara. Se si esclude il recente e discreto *Blazing Angels*, non a caso creato dagli stessi autori di *HAWX*, non c'è molto per gli appassionati del genere, costretti a migrare su console, dove i vari *Ace Combat* e cloni assortiti sono ancor oggi piuttosto popolari. Capita, quindi, a proposito la scelta di Ubisoft Romania di concentrarsi su questo segmento, lasciando per una volta in secondo piano il realismo e l'approccio "duro" dei precedenti titoli marchiati Clancy. Fin dalla prima missione affrontata, *HAWX* trasmette un senso d'immediatezza gradevole, merito in primo luogo del buon bilanciamento del modello di volo, decisamente giocoso, certo, ma non per questo piatto e scontato.

Il divertimento estremo è l'obiettivo primario di *HAWX*, e pilotare un potente caccia moderno lasciandosi andare a evoluzioni folli è un bel modo per passare

La visuale dal cockpit è decisamente coinvolgente.

UN OCCHIO SULLA TERRA

Di stanza a Dulles, Virginia, GeoEye è il leader mondiale nell'elaborazione e diffusione di immagini satellitari. Tra i clienti più prestigiosi di GeoEye compaiono Microsoft, Yahoo e Google, che utilizzano i prodotti della società statunitense per le più svariate attività. È la prima volta che il lavoro di GeoEye viene sfruttato in modo così intensivo da un videogioco. Il risultato finale è strabiliante.

Il vecchio MiG-21 sa ancora il fatto suo!

il tempo. I controlli appaiono intuitivi e quasi spartani: anche senza un pad (consigliamo comunque l'ormai classico Controller Xbox 360 per Windows), l'abbinamento mouse-tastiera svolge egregiamente il proprio compito in ogni situazione, dalle virate strette al puntamento delle unità nemiche. Il sistema ERS, di cui parliamo a parte, una volta disinserito, conferisce allo stile di gioco un realismo e una difficoltà maggiori, anche se non capiamo la scelta di passare in queste fasi a una scomoda visuale esterna, quasi televisiva, che renderà oltremodo difficile prendere la mira.

La buona varietà di compiti che andremo ad affrontare, comprendente scorte a medio e lungo raggio, attacchi a postazioni terrestri e, ovviamente, dogfight (duelli aerei), scongiura il rischio ripetitività, spesso in agguato in titoli di questo genere. Si nota, di tanto

"*HAWX* trasmette un senso d'immediatezza davvero gradevole"

in tanto, un bilanciamento del grado di difficoltà non proprio ottimale, tanto che alcune missioni preliminari risulteranno più ardue di compiti assegnati in fasi ben più avanzate. Nulla di drammatico, comunque.

Colpisce, piuttosto, il fatto che le singole missioni della Campagna risultino frequentemente slegate tra loro, impedendo di fatto al giocatore di immedesimarsi in una vicenda che rimane troppo spesso sullo sfondo. Una carenza non di poco conto, per un gioco che si riallaccia a una tradizione che ha sempre fatto della solida cornice fantapolitica uno dei propri elementi cardine.

Un prodotto con queste caratteristiche si presta bene a una rilettura multiplayer e in effetti, *HAWX* mette in campo un buon supporto per il gioco in compagnia. Da un lato, l'incarnazione online del titolo Ubisoft ricalca le classiche modalità sparatutto, rilette in chiave aeronautica (come il Team Deathmatch fino a 8 giocatori), dall'altro offre la possibilità di affrontare le missioni della Campagna in co-op mode, con supporto fino a 4 top gun virtuali. Vista la grande immediatezza dello stile di gioco, non è difficile ipotizzare un buon successo di pubblico sui server dedicati. Prepariamoci, quindi, a furiose battaglie aeree nei cieli di mezzo mondo.

Al di là di qualche sporadica debolezza,

L'HANGAR DEI SOGNI

I velivoli a disposizione dei giocatori sono tanti e spaziano dagli stagionati Phantom ai più recenti F-22 Raptor. All'inizio di ogni missione potremo scegliere l'aereo più adatto al compito da svolgere e armarlo con i vari "pacchetti" che sbloccheremo nel corso del gioco. Le combinazioni disponibili sono molto numerose.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

Nonostante la grafica pulita e curata nei particolari, *HAWX* è caratterizzato da un motore snello. Per fare un esempio, su una CPU Intel Q6600, coadiuvata da 2 GB di RAM e una Radeon HD 4870 non siamo riusciti a scendere sotto i 120/130 FPS. Abbiamo provato ad attivare l'AntiAliasing al maggior numero di campioni consentiti, a impostare al massimo tutti i dettagli e a cambiare schermo per salire di risoluzione: niente da fare, *HAWX* rimaneva sempre estremamente fluido. Anche con un processore single core e una GPU DirectX 9 riuscirete a giocarlo dignitosamente, rinunciando ad almeno all'AntiAliasing. Interessante il supporto per la tecnologia amBX di Philips, che sottolineerà la drammaticità di ogni scena modificando l'illuminazione della stanza.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Dual Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Quad Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600

Il Phantom ci tornerà utile in azioni di bombardamento.

SIMULAZIONE MON AMOUR

Ubisoft Romania, fondata nel 1992 a Bucarest, è stato il primo studio creato dal colosso francese al di fuori dei confini nazionali. Oggi, la divisione romena conta quasi 400 dipendenti e un parco titoli decisamente indirizzato alla simulazione. Da segnalare soprattutto gli ultimi due episodi della serie *Silent Hunter*, dedicata ai sommergibili, e i due *Blazing Angels*.

La telecamera posta sui missili ci consentirà di assistere a scene come questa.

ASSISTENZA AEREA

HAWX è senza dubbio un gioco arcade, ma la presenza dell'ERS (Enhanced Reality System) aggiunge un po' di pepe al prevedibile modello di volo. Con l'ERS inserito, avremo la possibilità di osservare sul nostro HUD tutte le indicazioni del caso, dalla posizione dei nemici alle traiettorie ideali per intercettarli, fino alla percentuale danni e al segnalatore di prossimità dei missili nemici. L'ERS, inoltre, ci difenderà dal rischio di stallo, rendendo le nostre manovre più agevoli. Una volta disinserito il dispositivo, invece, il rischio di perdere portanza e schiantarsi al suolo sarà maggiore, ma allo stesso tempo potremo compiere virate più brusche, fondamentali per abbattere i nemici più ostici. Peccato che senza ERS il gioco passi automaticamente a una visuale esterna per nulla funzionale.

Gli effetti di esplosione sono realistici e spettacolari.

IN ALTERNATIVA...

Blazing Angels: Squadrons of WWII, Mag 06, **8**
Il primo contatto di Ubisoft Romania con gli aerei, ancora valido e consigliato.

IL-2 Sturmovik 1946, Gen 07, **8**
La collezione definitiva di Sturmovik, miglior simulatore di volo militare ambientato nella Seconda Guerra Mondiale.

HAWX scorre via alla grande, grazie anche al parco velivoli di prim'ordine.
Gli aerei disponibili, tutti realmente esistenti, rappresentano il meglio della produzione militare degli ultimi cinquant'anni. Troveremo, così, leggende quali il Phantom, il Tomcat, il francese Mirage e alcuni mitici aerei sovietici, dal MiG-21 al Fulcrum.
I modelli 3D sono di ottima fattura e mostrano dettagli a iosa, anche nella visuale all'interno del cockpit, coinvolgente e realistica. Manca la possibilità di visualizzare i danni, resi evidenti solo da un indicatore a percentuale presente nella parte destra dell'HUD. È tuttavia all'esterno del nostro aereo che la grafica dà il meglio di sé: grazie alla tecnologia GeoEye, il titolo Ubisoft offre scenari modellati direttamente su immagini satellitari. A differenza di un *Flight Simulator* qualsiasi, però, gli oggetti tridimensionali "appiccicati" agli scenari, dagli edifici alla vegetazione, non appaiono affatto posticci e, anzi, conferiscono all'insieme un tocco di veridicità difficilmente riscontrabile altrove. Basta un volo libero nei cieli di Rio de Janeiro o sulle alture dell'Afghanistan per rendersi conto dell'ottimo lavoro svolto dai programmatori romeni: catene montuose semplicemente "vere", specchi d'acqua ricchi di riflessi, esplosioni e scie di fumo di buon livello incorniciano un'esperienza visiva di grande qualità. Il bello è che non serve neppure un PC ultra-potente per far girare il gioco al meglio e senza scatti. Insomma, proprio un gran bel lavoro.

Non sarà perfetto, e probabilmente non appassionerà i fan delle simulazioni in senso stretto, ma nel suo complesso *HAWX* porta a termine il compito con disinvoltura. A Ubisoft Romania il merito di aver spinto il marchio Tom Clancy verso orizzonti inediti, con una buona dose di coraggio e tanta perizia tecnica. Resta solo qualche dubbio relativo all'effettiva appetibilità di un prodotto tutto sommato di nicchia. Tra qualche mese tireremo le somme. Per ora, non possiamo far altro che salire a bordo e lanciarci in furiosi combattimenti!

Dario Ronzoni

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Romania** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.hawxgame.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, 8,6 GB HD, DVD ROM**
- Sis Cons **CPU Core 2 Duo, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, Internet**
- Multiplayer **LAN, Internet**

Pro:
- Immediato e divertente
- Grafica spettacolare
- Grande varietà di velivoli

Contro:
- Trama inconsistente
- Alcune visuali poco funzionali
- Difficoltà mal bilanciata

Non era facile riproporre un marchio ormai caratterizzato come Tom Clancy e rivoluzionarlo. L'esperimento di Ubisoft è sostanzialmente riuscito: *HAWX* è divertente, dinamico e bello da vedere. Fateci un giro.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	CAMPAGNA E MISSIONI
8	8	8	7	8	7

ORDINARE È SEMPLICISSIMO:

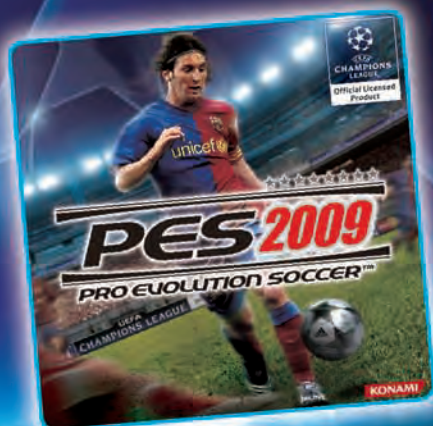
1 Scrivi GA2498 — 2 Invia al 48277* Servizio in abbonamento — 3 Clicca il link (loading... http://dwnesu.jamba.it/...) — 4 E ricevi

3 · Vodafone · WIND · TIM

7 giorni su 7 dalle ore 9 alle 21 | Domande & Risposte | 0269430255 | info@jamba.it

48277

Servizio in abbonamento

KONAMI

Il più bel gioco di calcio per telefonino è più grande che mai e ora comprende anche la funzione multigiocatore!

GA2498

SFONDI ANIMATI*

SC6564
SC6565 SC6566 SC6567 SC6568 SC6569

SFONDI*

WE1727 WE1728 WE1729 WE1730 WE1731

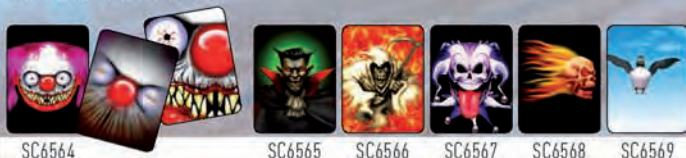
TEMI*

TE5601
TE5602 TE5603 TE5604 TE5605 TE5606

TE5607 TE5608 TE5609 TE5610 TE5611 TE5612 TE5613

GIOCHI*

GA2488 GA2489 GA2490 GA2491 GA2492

GA2493 GA2494 GA2495 GA2496 GA2497

CERCA LA PERSONA AMATA E SCOPRI COSA COMBINA!

Hai sempre voluto sapere cosa fa la tua dolce metà quando non è con te? O meglio ancora: mostra ai tuoi amici dove si trovano i loro partner e cosa stanno davvero facendo! Basta inserire il numero, avviare la ricerca e prepararsi alla sorpresa!

GA2499

VUOI DI PIÙ? VAI SU WWW.JAMBA.IT

TRASFORMA IL TUO TELEFONINO IN UN APPARECCHIO A RAGGI X!

Trasforma il tuo telefonino in una macchina a raggi X! Sorprendi i tuoi amici; non crederanno ai loro occhi! Scarica questa applicazione sul tuo telefonino e avvia il raggi X.

GA2500

Le avventure di Sylvie la portano a visitare città di tutto il mondo, riprodotte con dovizia di dettagli.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

CHRONICLES OF MYSTERY IL RITUALE DELLO SCORPIONE

Un nuovo mistero da risolvere, questa volta insieme ai Cavalieri di Malta.

IN ITALIANO

Chronicles of Mystery: Il rituale dello scorpione è interamente tradotto in un buon italiano per quanto riguarda manuale, testo a schermo e dialoghi. È presente anche il doppiaggio in italiano, anch'esso di buon livello.

SE, abitualmente, uno dei punti di forza di un gioco è rappresentato dall'elemento novità, ci sono alcuni generi in cui la fedeltà a uno stile più classico non è un difetto, bensì un pregio.

La tipologia di videogiochi che più di ogni altra soffre di questa "sindrome nostalgica" è quella delle cosiddette avventure punta e clicca, che sembrano condannate a dover fare i conti con i grandi nomi del passato, mai dimenticati dai giocatori di vecchia data.

Un buon esempio di questa illuminata adesione ai modelli classici è rappresentata da *Chronicles of Mystery – Il rituale dello scorpione*. Partendo dalla trama, possiamo già ritrovare gli elementi caratterizzanti di tante altre ben note avventure: una sagace fanciulla tenta di risolvere il mistero che si cela dietro gli studi e la momentanea scomparsa dello zio, un famoso archeologo. Anche la nostra eroina è un'appassionata di archeologia, pertanto decide di raggiungere l'amato zietto nell'isola di Malta, dove potrà avere i primi contatti con i segreti dei Cavalieri Ospitalieri, le cui tracce la porteranno in giro per il mondo. L'argomento storico/mistico/mitologico non è certo una novità, come dimostrano tutti gli episodi della fortunata serie di *Broken Sword*, ma costituisce una fonte senza fine, cui attingere per appassionare i giocatori con eventi misteriosi. *Il rituale dello scorpione,* però, ci accompagna per la prima volta nella storia videoludica in patria maltese. Gli scavi archeologici nell'isola minore di Gozo costituiscono il punto di partenza per le avventure dell'eroina Sylvie.

Come già scritto, *Il rituale dello scorpione* possiede anche una struttura di gioco decisamente classica, interamente basata sull'utilizzo e la combinazione di oggetti con gli elementi dello scenario. Solo occasionalmente, però, capiterà di cimentarsi anche in sezioni che escono leggermente dal seminato, proponendo enigmi "alternativi". Poiché i paragoni non vanno fatti esclusivamente con i titoli più datati, un valido confronto può essere effettuato con *Paradise* e *Sinking Island*, con cui *Chronicles of Miystery* condivide l'ampiezza degli scenari e la cura per il dettaglio (nonostante la grafica di quest'ultimo non riesca a raggiungere il livello delle illustrazioni di Benoît Sokal). Fra i pro della fatica di City Interactive va segnalata, però, una spiccata vitalità degli scenari, che riescono benissimo a suggerire il realismo dei panorami grazie a dettagli apparentemente impercettibili, ma azzeccati (lo sventolio di una bandiera o il passaggio di un uccello).

> "La protagonista dovrà vedersela con i segreti dei Cavalieri Ospitalieri"

Ed è da *Secret Files: Il Mistero di Tunguska* che *Chronicles of Mystery* mutua un trucchetto per non fare impazzire i giocatori alla ricerca dei cosiddetti hot spot (cioè gli elementi dello scenario con cui interagire): in qualsiasi momento sarà consentito cliccare su un provvidenziale punto interrogativo strategicamente collocato nell'angolo destro dello schermo, così da evidenziare tutti gli oggetti da raccogliere, usare, eccetera. Ancora una volta, quindi, (come anche con *Dracula Origin* o *Perry Rhodan*) ci troviamo alle prese con un gioco che metterà alla prova l'onestà del giocatore: meglio godersi l'avventura e gli enigmi senza servirsi degli "aiutini", che privano di buona parte del divertimento, usandoli solo quando la situazione diventa davvero difficile.

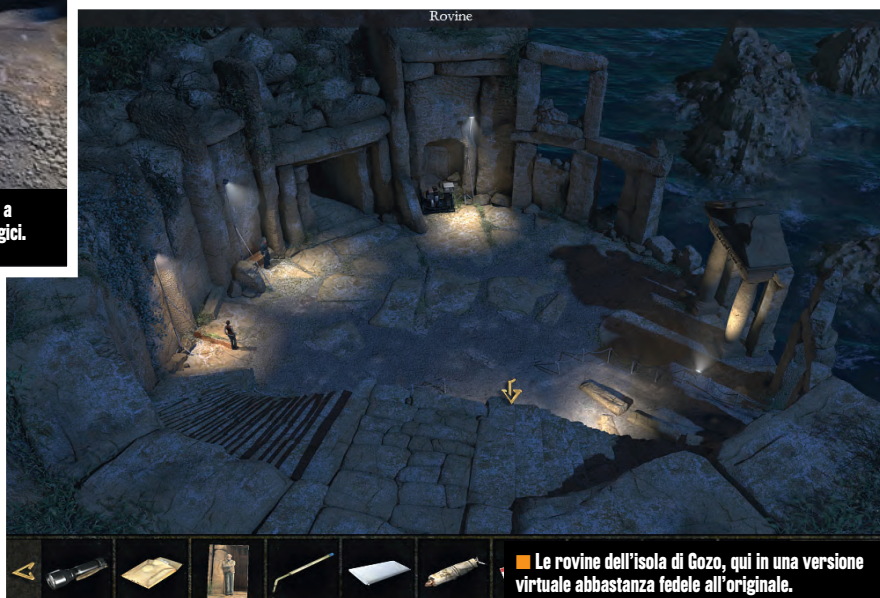
D'altra parte, va detto che gli enigmi sono senz'altro accessibili e divertenti

ROMPICAPO

Le avventure di Sylvie si svolgono in maniera abbastanza classica e la risoluzione degli enigmi è deputata alla combinazione degli oggetti raccolti e all'interazione con lo scenario. A circa metà della vicenda, però, sarete chiamati ad affrontare un piccolo rompicapo sui generis. L'inquadratura si sposta dall'alto per visualizzare una scacchiera in cui la protagonista si muove di un quadrato alla volta, per spostare gli oggetti presenti nella stanza in modo da formare una scaletta e uscire. Ogni oggetto può essere sia spinto, sia trascinato, come dimostrano le due diverse icone che appaiono facendo passare il mouse sulle singole casse. Un gioco da ragazzi.

Muovendo con il mouse il metal detector, riuscirete a ritrovare importanti reperti presso gli scavi archeologici.

GIOCO BONUS BREAKQUEST

Effettuando l'iscrizione al sito **www.city-interactive.com** e compilando il questionario proposto inerente a *Il rituale dello scorpione*, potrete sbloccare un gioco completo dal titolo *BreakQuest*. Per installare il gioco in questione, accedete a menu **Start > Programmi > City Interactive > Chronicles of Mystery - Il rituale dello scorpione IT** e cliccate **Ottieni la password per il gioco bonus** per aprire il collegamento al sito Internet contenente il questionario. Quando avrete risposto a tutte le domande, otterrete un codice da inserire nel corso della procedura d'installazione di *BreakQuest*. La procedura richiede la connessione a Internet per la compilazione del questionario online, ma non sarà necessario scaricare nessun tipo di software, poiché tutti i file necessari sono già presenti nel DVD de *Il rituale dello scorpione*. *BreakQuest* è un semplice gioco in stile *Arkanoid*, in cui dovrete pilotare una navicella collocata nella parte bassa dello schermo, muovendola a destra e sinistra in modo da mantenere in gioco una pallina che, rimbalzando, distruggerà i mattoncini sparsi per il livello. Niente di imperdibile, ma a caval donato…

Rovine

Le rovine dell'isola di Gozo, qui in una versione virtuale abbastanza fedele all'originale.

UN AIUTO ALLA VISTA

L'abilità nel risolvere gli enigmi proposti dalle avventure punta e clicca passa attraverso la capacità di saper scovare tutti gli elementi dello scenario da raccogliere, combinare e così via. Se non volete perdere troppo tempo ad aguzzare la vista (e vi sta bene rischiare di buttar via buona parte del divertimento), potete ricorrere all'apposita funzione che mette in evidenza i cosiddetti "hot spot". Basta cliccare sul punto interrogativo e il gioco è fatto. Usatelo con moderazione!

Per rovistare meglio, alcune parti dello scenario vengono visualizzate da una prospettiva più ravvicinata.

da risolvere, grazie anche al comodo inventario situato nella fascia inferiore dello schermo e alle icone d'interazione. Facendo passare il puntatore del mouse su uno degli oggetti presenti nello scenario, l'icona si modificherà di conseguenza, a indicare il tipo di azione che è consentito effettuare.

Tirando le somme, tutti gli elementi che influenzano il giudizio su *Chronicles of Mystery* tendono al positivo e, in certi casi, colpiscono piacevolmente. A voler cercare il pelo nell'uovo, lasciano talvolta a desiderare i dialoghi dei personaggi, che si rivelano privi di quel ritmo che invoglia a leggere le conversazioni da cima a fondo. Fra i contro, va aggiunto anche quello che rappresenta forse l'unico difetto effettivo del gioco: la sua brevità. Per completare il suo viaggio in giro per il mondo, la nostra eroina impiegherà una media di dieci ore (anche meno, se vi lascerete perennemente tentare dalla presenza del rivelatore di hot spot), ma si tratterà di tempo ben speso, vista la qualità complessiva dell'esperienza di gioco.

Se pensate che le avventure grafiche dovrebbero scrollarsi di dosso una struttura ormai vecchia di decenni, allora *Il rituale dello scorpione* non è adatto a voi, ma se andate in brodo di giuggiole all'idea di imbarcarvi nell'ennesima missione da affrontare armati di mouse e di un capiente inventario, vi consigliamo di fare una capatina in terra maltese insieme a Sylvie. *Chronicles of Mystery* è stato realizzato con una discreta dose di classe e, sebbene non riesca a superare i mostri sacri del panorama delle avventure grafiche, si rivela comunque ben costruito e privo di difetti evidenti, in grado di accontentare anche i palati più esigenti con una trama appassionante e una struttura di gioco collaudata e sempre attuale.

Elisa Leanza

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Sinking Island, Nat 07, 6½
L'ultima fatica di Benoît Sokal, un grande nome nell'universo delle avventure grafiche, autore anche di *Paradise* e *Syberia*.

Secret Files: Il Mistero di Tunguska, Nov 06, 6
Un'avventura grafica basata sullo "scottante" mistero di *Tunguska*, primo capitolo di una serie che a breve vedrà l'uscita del secondo episodio.

info ■ Casa **City Interactive** ■ Sviluppatore **City Interactive** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.testamentofsingame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Struttura di gioco classica
- Scenari dettagliati
- Enigmi ben congegnati

- Storia breve
- Dialoghi non sempre brillanti
- Impossibile saltare i filmati

Un'avventura grafica di buon livello, in grado di accontentare tutti i palati, compresi quelli più sopraffini. Qualche ora di gioco in più avrebbe giovato, ma ci accontentiamo, considerando la buona qualità dell'esperienza offerta.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	7	7	7	7	7

■ Per raccogliere una traccia di sangue dovrete utilizzare il tampone per scontornarne i bordi. Perché? vi chiederete voi.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

CSI: NY THE GAME

Scovare il colpevole? Facile con CSI: NY… troppo facile.

IN ITALIANO

***CSI: NY* è tradotto in italiano, manuale e testi a schermo compresi. Solo i dialoghi rimangono in inglese, ma sono comunque sottotitolati nella nostra lingua. Peccato, sarebbe stato bello ascoltare la voce dei doppiatori italiani di questo telefilm.**

LA serie "CSI" non ha bisogno di troppe presentazioni. Per intere stagioni televisive, una buona percentuale di italiani è rimasta incollata agli schermi per seguire le avventure in salsa forense delle squadre investigative di Las Vegas, Miami e New York. D'altro canto, non solo i casi presentati sono intriganti, ma l'approccio scientifico ha affascinato il pubblico, forse stanco dei nerboruti poliziotti di altri serial televisivi.

Com'era ragionevole aspettarsi, non abbiamo dovuto aspettare molto per provare con mano la prima versione virtuale di "CSI", che ha raggiunto i negozi con il titolo di *CSI: Crime Scene Investigation* nel 2003. Il primo episodio di quella che sarebbe diventata una vera e propria serie videoludica, era un'avventura grafica punta e clicca in cui, nelle vesti di un novello detective, vi veniva richiesto di far luce su 5 spinosi casi di omicidio.

La struttura di gioco invogliava più alla riflessione che all'azione, visto che tutto ruotava attorno alla raccolta d'indizi e alla successiva analisi in laboratorio. A rendere le indagini ancora più entusiasmanti ci pensavano un nutrito campionario di aggeggi tecnologici e la comparsa dei personaggi più celebri della serie. Si trattava di un titolo che, seppur più adatto ai fan del telefilm, poteva divertire anche chi non era appassionato di omicidi e indagini forensi. Discorso analogo può essere fatto anche per quanto riguarda gli episodi successivi, che hanno avuto il merito d'introdurre alcune novità, come altre indagini di laboratorio, un'interfaccia utente più semplice e una grafica un po' più coinvolgente.

NY The Game, però, sembra aver fatto un passo indietro rispetto ai suoi predecessori. L'impressione è quella di avere per le mani una versione "facilitata" del primo *CSI*. Innanzitutto, le ambientazioni non sono liberamente esplorabili e anche la lente d'ingrandimento non è più di alcuna utilità. Le schermate sono fisse, immobili e, a differenza di quanto accadeva in passato, ce n'è una sola per ogni luogo visitato. La visuale è in prima persona e permette di calarsi a fondo nel personaggio che, questa volta, sarà uno dei protagonisti del telefilm, non più una recluta. Tutto viene gestito con il mouse: con il tasto sinistro si compiono le azioni, s'interagisce con lo scenario e si confrontano le prove. Il problema è che, nella maggior parte dei casi, piuttosto che raccogliere indizi utili, dovrete cimentarvi in una sorta di caccia al tesoro che metterà alla prova la vostra attenzione e pazienza. Per esempio, durante il primo caso, non appena giunti sul luogo dell'omicidio, prima ancora di poter esaminare il cadavere, dovrete raccogliere da terra una quindicina di inutili cianfrusaglie come occhiali da sole, cartacce e bottiglie.

> "Il problema più grave è la scarsa longevità"

Solo dopo aver svolto questo inutile compito, potrete finalmente concentrarvi sul vostro caso.

La prosecuzione attraverso le indagini, comunque intriganti, avviene a tappe obbligate. Non appena trovato un indizio importante, verrete automaticamente teletrasportati alla successiva ambientazione dove, di volta in volta, potrete interrogare un testimone o effettuare dei rilevamenti. I dialoghi sono molto lineari e non è consentito porre domande al vostro interlocutore, ma solo approfondire alcuni degli argomenti da lui menzionati. Non è necessario andare con ordine o seguire una logica, i temi saranno sempre disponibili e non vi verrà richiesta alcuna abilità deduttiva per trarre delle conclusioni da quanto vi viene raccontato.

Come da tradizione della serie, anche in *NY The Game* una parte importante è rivestita dalle analisi di laboratorio. Si tratta, in pratica, di una serie di minigiochi che vi permetteranno di confrontare campioni di DNA, ricostruire un volto o un'impronta digitale. Tali prove, però, risultano ben presto ripetitive e vengono persino presentate in una sequenza prestabilita, senza che sia il giocatore a decidere quale indagine eseguire per prima.

A peggiorare ulteriormente il quadro ci

ANALISI DI LABORATORIO

Le analisi di laboratorio rappresentano, anche in *CSI: NY*, una componente fondamentale nella risoluzione dei diversi casi presentati. Solo con l'ausilio dei potenti strumenti in dotazione ai dipartimenti della scientifica, infatti, sarà consentito analizzare tracce di sangue, confrontare impronte digitali, ricostruire un volto partendo da una foto e collegare tra loro gli indizi. Tutto è reso sotto forma di mini-giochi, a dir la verità fin troppo semplici per un utente di media esperienza.

UN GRANDE ASSENTE, IL PDA

L'interfaccia che caratterizza la serie *CSI* è sempre stata semplice da sfruttare. In particolare, era presente un utile strumento, chiamato PDA che, oltre a organizzare in modo ordinato gli indizi e gli oggetti ottenuti, consentiva anche di spostarsi da un'ambientazione all'altra e di accedere alle opzioni di gioco. In *CSI: NY*, invece, tutti gli oggetti raccolti vengono organizzati in una barra che si trova nella parte inferiore dello schermo.

Ingresso dell'Empire State Building

Le ambientazioni sono fisse e non è possibile esplorarle liberamente con zoom sui particolari.

GLI INDIZI

Come da tradizione della serie, quando ci si imbatte in prove o indizi importanti, occorre usare gli strumenti adeguati per analizzarli in modo corretto. Per esempio, per raccogliere un campione di sangue avremo bisogno di un tampone, mentre per analizzare delle impronte digitali dovremo prima imprimerle su uno speciale nastro adesivo. Rispetto ai suoi predecessori, però, in CSI: NY tutto è reso più semplice e non si avrà più a che fare con molti degli strumenti che erano presenti nei precedenti capitoli.

OMICIDI, INTERROGATORI E MORTI AMMAZZATI...

In *CSI: NY* sono presenti 5 casi inediti (4 nel gioco più 1 da scaricare da Internet), di complessità crescente. Il primo è una sorta di tutorial e serve al giocatore per prendere la mano con le diverse meccaniche di gioco. Ognuna delle indagini in cui dovrete cimentarvi è ben strutturata e presenta una nutrita schiera di sospetti, mossi da moventi diversi. Peccato solo che la struttura di gioco sia molto rigida e che le vostre abilità deduttive contino poco, giacché verrete costantemente guidati fino alla risoluzione del caso.

Le sequenze d'intermezzo, oltre a essere poco numerose, non brillano per qualità.

pensa la quasi totale assenza di filmati d'intermezzo, che erano invece presenti nei precedenti episodi e servivano a rendere ancora più coinvolgente la vicenda narrata. La qualità grafica delle poche scene presenti, così come quella del gioco in generale, pur vantando delle scelte cromatiche più vitali rispetto ai predecessori, non si attesta su livelli degni di nota e, accanto a personaggi abbastanza somiglianti alle controparti reali (quelle dell'omonimo telefilm, s'intende), si affiancano scenari statici e poveri di particolari . Anche il sonoro non convince appieno, a causa di temi un po' ripetitivi e non molto ispirati.

Forse, però, il problema più grave di *CSI: NY* è rappresentato dalla scarsa longevità. I casi sono pochi (4 più 1 scaricabile gratuitamente da Internet) e risultano fin troppo semplici da risolvere.

Questo dipende sia dall'impostazione "su binari" dell'intera avventura, sia dal corposo numero di aiuti a disposizione. Per esempio, tutte le volte che si dovrà compiere un'indagine di laboratorio, si potrà cliccare su un pulsante che fornirà degli utili suggerimenti su come agire. Il problema è che tali suggerimenti sono fin troppo esaustivi. Ma non finisce qui: nel caso in cui un particolare compito ci risultasse troppo gravoso, sarà possibile evitarlo, giocando uno dei due bonus disponibili per ogni investigazione. Certo, ciò influirà sulla valutazione finale del vostro operato, ma a che scopo impegnarsi tanto, se non si verrà neanche premiati con dei filmati aggiuntivi come accadeva nei precedenti episodi?

Il risultato è un'avventura grafica banale, trasformata in una sorta di puntata televisiva interattiva dall'impossibilità di muoversi tra le ambientazioni e di compiere il proprio processo deduttivo. È solo il carisma della serie a salvare, in parte, *CSI: NY*.

Francesco Mozzanica

IN ALTERNATIVA...

CSI: Prova Schiacciante, Dic 07, 6½
Uno dei capitoli meglio riusciti della serie. I casi presentati sono intriganti e al giocatore viene anche concessa una notevole libertà di movimento.

Sherlock Holmes versus Arsène Lupin, Feb 08, 7
Se amate le indagini poliziesche ecco il gioco che fa per voi. Vestirete i panni del mitico investigatore britannico, alle prese con il più famoso ladro del mondo.

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Legacy Interactive** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://csi.it.ubi.com/ny/**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB DirectX9.0c, 650 MB HD, DVD-ROM**
- Sis Cons **CPU 1,2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Colori vivaci
- La serie ha carisma
- I casi sono interessanti

- Scarsa longevità
- Fin troppo guidato
- Facile

***CSI: NY The Game* è un'avventura grafica che, nonostante presenti una serie di casi intriganti, è caratterizzata da un'impostazione "su binari" che la rendono fin troppo semplice. Da provare solo se amate veramente molto la serie.**

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
6	5	5	5	6	5

Provate a trovare un'oliva in questo caos. Oppure anche un celery, qualunque cosa sia.

Un tipico enigma da risolvere: tutti quei numeri devono avere un legame, ma per scoprirlo preparate un bel thermos di caffè.

ENIGMI INGLESI

Return to Ravenhearst è tutto in inglese: a meno di non conoscere veramente molto bene la lingua di Albione, avrete bisogno di un buon vocabolario o – meglio ancora – di Internet in background, per effettuare veloci ricerche su cosa diavolo sia un diaper. Google immagini è fantastico.

GENERE: ENIGMI/OGGETTI NASCOSTI

RETURN TO RAVENHEARST

Un'avventura da "Settimana Enigmistica"!

ESISTE un sottobosco di giochi shareware distribuiti tramite Internet che fa semplicemente rimanere a bocca aperta per vastità di generi e di proposte diverse.

Normalmente, i giocatori più appassionati li considerano dei "passatempi" che hanno poco a che vedere con titoli quali *Dead Space* e *Civilization*, ma comunque si tratta di giochi molto divertenti, anche se immediati e il più delle volte molto semplici, in cui cimentarsi tra una campagna a *Empire Total War* e una sessione online nelle arene di *CounterStrike*.

Il caso di *Return to Ravenhearst* rappresenta, però, la classica eccezione alla regola, e unisce degli aspetti da "gioco con oggetti nascosti" a enigmi che sono molto più interessanti e complessi della media delle avventure "classiche" degli ultimi mesi.

Per chi non è mai stato contagiato dai "giochi con oggetti nascosti", si tratta di schermate fisse dove sono celati una dozzina di oggetti da ritrovare. Per rendere l'idea, prendete la stanza media di un redattore di GMC dopo un mese senza che nessuno tenti di portare ordine nel caos: mele sul davanzale, pesci sul tavolo, pinzette, binocoli, telefoni, dadi, bicchieri, occhiali, tastiere, lampade e lampadine seminate con una venerazione per il disordine e il caos totale.

L'unico grosso limite di questi giochi è che normalmente sono in inglese, dunque trovare alcuni oggetti può essere più difficile a causa dell'uso di sinonimi particolarmente astrusi. Tuttavia, basta un buon dizionario, o Wikipedia in background, per scoprire a cosa corrisponda ogni vocabolo oscuro (è anche un buon metodo per imparare qualche nome inusuale e stupire gli amici nelle serate in compagnia, dimostrando di sapere cosa vuol dire "fishing reel").

> "Una vera miniera di divertimento, anche se un po' ripetitivo"

Tra un quadro a soqquadro e l'altro, dovrete però risolvere enigmi di tutto rispetto: trovare l'oggetto giusto per rompere una finestra, oppure per raccogliere una rosa irta di spine. Ma anche puzzle da "Settimana Enigmistica", in cui sono presenti successioni numeriche, sciarade, rompicapi di logica e via dicendo.

Return to Ravenhearst è talmente difficile, che sono già presenti diverse soluzioni su Internet: senza svelarvi troppo, alcuni enigmi dovrete risolverli di "persona". Un giocatore particolarmente astuto e perspicace ci metterà più di venti ore a completare l'intera "avventura", tra enigmi e quadri di "oggetti nascosti". Se vi piacciono questi passatempi, e divorate i settimanali di enigmistica, *Return to Ravenhearst* sarà una vera miniera di divertimento, anche se un po' ripetitivo.

Paolo Paglianti

DOVE LO TROVO?

Il gioco è distribuito da diversi siti con la formula dello shareware: potete provarlo per sessanta minuti, e poi dovrete pagare circa 16 euro (19,90 dollari) per registrarlo e continuare a risolvere enigmi e puzzle. Il demo è il miglior metodo per verificare se questi giochi possano piacervi o meno, dato che sono piuttosto particolari. Puntate il vostro navigatore su **www.bigfishgames.com**

IN ALTERNATIVA...

Puzzle Quest Challenge of the Warlords, Nat 07, 8½
Un rompicapo che è anche un GdR. Sul prossimo numero recensiremo il nuovo *Galactrix*.

eXperience 112, Mar 09, 7
Un'avventura molto particolare, con atmosfere alla "Lost".

info ■ Casa **Big Fish Games** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 16 (19,90 dollari)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.bigfishgames.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB PS 2.0, Internet per acquistarlo**
- S. Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, scheda 3D 512 MB PS 3.0**
- Multiplayer **No**

- Unisce gli "oggetti nascosti" a una pseudo avventura
- Numerosi enigmi molto difficili
- Ottimo per imparare vocaboli in inglese

- Piuttosto ripetitivo
- Alcuni enigmi sono troppo difficili
- Se non conoscete l'inglese, lasciate perdere

***RtR* unisce elementi da "oggetti nascosti" a enigmi da avventure, di quelle toste. Se vi piace trascorrere ore spremendovi le meningi per far funzionare una macchina strana o su una tavola piena di riferimenti esoterici, avete trovato pane per i vostri denti.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	ORIGINALITÀ
6	7	8	8	8	7

7½

La giungla più lineare mai vista in un videogioco è quella di *Shellshock 2*.

Non poteva mancare la possibilità di sparare dalle postazioni fisse.

IN ITALIANO

Nonostante sia un prodotto di bassa qualità, *Shellshock 2* è interamente tradotto in italiano, compresi i dialoghi. Non abbiamo idea di come fossero le voci originali, ma la recitazione italiana è decisamente poco ispirata.

GENERE: FPS

SHELLSHOCK 2: BLOOD TRAILS

Rebellion ci riporta nella giungla, a caccia di Vietcong.

SHELLSHOCK CHI?

Non fatevi trarre in inganno: *Blood Trails* non è il seguito di *Shellshock*, un piacevole gioco di Eidos, sviluppato da Core Design e pubblicato nel 1996 per PC e Saturn. Si rifà infatti al precedente titolo dei Rebellion, *Shellshock: Nam '67*, classe 2004, sempre di Eidos.

DOPO una cornucopia di sparatutto ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale, qualcuno ha saggiamente pensato che il mercato fosse fin troppo inflazionato, e che per distinguersi fosse necessario proporre scenari differenti.

Rebellion, per il secondo episodio di *Shellshock,* si sposta infatti nel buon vecchio Vietnam, facendoci tornare alla memoria un'altra era videoludica, caratterizzata da numerosissimi FPS imperniati sullo scontro contro i Vietcong. Niente di nuovo, insomma, ma a forza di combattere da anni la solita guerra in decine di giochi, tutto sommato è piacevole cambiare teatro. Una volta lanciato *Shellshock 2*, però, si ha la netta sensazione che qualcosa non quadri: graficamente sembra una produzione di cinque anni fa (quando per l'appunto il Vietnam era molto gettonato), mentre lo schema di gioco sembra risalire a un'era ancora precedente. Azioni interamente basate su pessimi script, recitazione e doppiaggio a livello della "scuola" di Maria de Filippi, animazioni legnose e intelligenza artificiale praticamente inesistente. Che sia stato realizzato di recente si riesce a intuirlo solo da alcuni elementi del gioco, come i Quick Time Events (le sezioni in cui bisogna premere una corretta sequenza di tasti per proseguire) evidentemente ispirati al *Call of Duty* per console, ma anche dall'assenza della barra di energia, una peculiarità che si è diffusa solo nell'ultimo periodo. Purtroppo non si può parlare di spunti, bensì di brutte scopiazzature, che cercano di scimmiottare la classe di titoli come *CoD* senza avvicinarsi alla loro qualità. Tutto è piatto, dalla realizzazione tecnica (che definire approssimativa è fin troppo) alle

> **"Il doppiaggio è involontariamente esilarante"**

sequenze di gioco vere e proprie, dove ci si muove all'interno di ambienti lineari, imbottiti di porte chiuse e frequentati da soldati nemici che paiono alticci, tanto sono lenti nelle reazioni e poco precisi nella mira.

Volendo trovare dei punti positivi, potremmo citare il doppiaggio involontariamente esilarante, tanto è poco il pathos degli attori che pronunciano le varie frasi. C'è poco da dire: *Shellshock 2: Blood Trails* non riuscirà a esaltare. Forse strapperà qualche risata, niente più. E non azzardatevi a sperare che in multiplayer migliori, almeno di qualcosina: non sono infatti previste opzioni per giocare insieme agli amici. Un passatempo solitario, insomma, e nemmeno di buona qualità. Parlarne ulteriormente sarebbe come accanirsi contro un detenuto nel braccio della morte, quindi preferiamo passare oltre, limitandoci a citare una perla stampata sulla confezione del gioco: "Prova un orrore psicologico intenso, paura e tensione in una guerra infernale". Non sappiamo esattamente cosa voglia dire, ma l'orrore intenso, non solo psicologico, è garantito a tutti coloro che si "diletteranno" con questa produzione.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

Call of Duty: World at War, Dic 08, **9**
È sempre la solita solfa, ma è fatta talmente bene che risulta sempre gradevole.

Left 4 Dead, Gen 09, **9**
Sparatutto atipico ma di gran classe, soprattutto quando giocato con tre affiatati amici.

info ■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Rebellion** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.rebellion.co.uk**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB PS 2.0, DVD-ROM**
- S. Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, scheda 3D 512 MB PS 3.0**
- Multiplayer **No**

- È completamente tradotto in italiano
- Al contrario di noi, non siete costretti a provarlo
- I dieci livelli finiscono presto, e non c'è multiplayer

- Grafica obsoleta
- IA assente
- Scialbo sotto ogni punto di vista

Il precedente capitolo non era certo un capolavoro, ma tutto sommato aveva la sua dignità. Questo secondo episodio di contro rasenta l'oscenità, tanto è poco curato: grafica approssimativa, IA ridicola, niente multiplayer. Dimenticatelo, che è meglio.

3

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LIVELLI
4	4	3	2	3	3

Non tutti i nemici sono da "buttare", il problema è che il sistema di combattimento rende gli scontri banali e piatti.

Alcuni livelli, visti così, non sembrano neanche troppo noiosi, ma è il design a offrire ben pochi spunti di interesse.

SISTEMA DI CONTROLLO

Per affrontare le mille peripezie di *X-Blades* potete appoggiare le mani su tastiera e mouse, oppure dedicare le vostre attenzioni a un gamepad (meglio se è l'iper-collaudato Controller Xbox 360 per Windows). In entrambi i casi, la gestione appare piuttosto comoda, anche se è preferibile il joypad.

GENERE: PICCHIADURO

X-BLADES

La grande madre Russia partorisce una sciantosa senza senso.

LE MAGIE

Incastrati tra fiumi di piccoli e miserrimi nemici? È naturale che succeda in *X-Blades*. Per questo potrebbero tornarvi utili le magie di cui dispone, fin dai primi momenti di gioco, la prosperosa protagonista. Si passa dai terremoti con epicentro proprio in Ayumi, alle sfere infuocate, passando per tutto uno spettro di evocazioni a base luminosa o di tenebra. Niente per cui spellarsi le mani con gli applausi, comunque.

LE mega-produzioni, i costi stellari, il mercato preda delle corporazioni multinazionali: nonostante tutto il romanticismo cui ci si possa aggrappare, l'evoluzione moderna del mercato dei videogiochi ha portato a qualcosa di buono. Ovvero, all'eliminazione del brutto senza senso.

Ai vecchi tempi, osannati e amati, la qualità media era inferiore. Era infima. Perché per portare a casa (o meglio, per lanciare su uno scaffale) un videogioco ci voleva poco: qualche ragazzotto uscito da un'accademia di belle arti col minimo dei voti per la copertina, un "coder" da garage e due disperati per il level design. Tutto finito, e il gioco brutto era pronto per essere rifiutato dal mercato, massacrato dalla stampa specializzata e odiato dal poveretto di turno che se lo vedeva arrivare quale regalo inatteso.

> "Punta su un unico aspetto: quello della protagonista"

Ora è diverso. Ora che ogni videogioco con delle pretese costa un fantastiliardo, è più dura sbagliare del tutto. Eppure, *X-Blades* è riuscito a conseguire questo triste primato.

Realizzato dai russi di Gaijin Entertainment, *X-Blades* punta su un unico aspetto: quello della protagonista Ayumi. Che nelle intenzioni è un'eroina fantasy dal tratto manga e, nella realtà, è una roba "disegnata" malamente, con uno stile da censurare e pochissimi vestiti addosso. Se la vedesse sua madre, a maneggiare le spade e a consumare proiettili vestita solo di due fili interdentali, si vergognerebbe a morte. Non quanto si vergognerebbe suo fratello a giocare a *X-Blades*, che vorrebbe essere *Devil May Cry* in salsa russa e, invece, è un mezzo disastro di banalità: orde di nemici senza pattern d'attacco e privi di una qualsiasi caratteristica intrigante si frappongono tra Ayumi e il boss successivo, spesso profondo quanto un testo di Povia.

Il tutto mentre si cerca di non far caso ai seri problemi di rilevamento delle collisioni e a svariati difetti di visualizzazione che infilano mega pipistrelli leonini nel bel centro di un muro in marmo antico. Sorvolando sui giochi di luce e le texture scintillanti da prima era 3dfx. Ma sperando davvero che ve ne teniate alla larga, anche perché *Devil May Cry*, quello vero, potete giocarlo senza problemi anche su computer.

Mattia Ravanelli

IN ITALIANO

X-Blades è interamente tradotto in italiano: tutti i testi a schermo e le voci dei menu sono presenti nella lingua del Bel Paese. La traduzione è piuttosto competente, anche se la qualità dei testi non tocca chissà quali vette.

IN ALTERNATIVA...

Devil May Cry 4, Set 08, **8½**
L'ultimo capitolo delle vicende di Dante (e Nero) si propone su PC grazie all'ottima conversione di un ottimo gioco.

Prince of Persia, Nat 08, **9**
Per chi vuole saltare, oltre a combattere con una bella spada, il consiglio è immancabile: gettatevi sulle ultime peripezie del Principe di Persia.

info ■ Casa **Zuxxez/TopWare** ■ Sviluppatore **Gaijin Entertainment** ■ Distributore **Newave Italia** ■ Telefono **055/72504** ■ Prezzo **€ 35** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.x-blades.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 2 GHz, 512 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 2.0, 5 GB HD**
- S. Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0**
- Multiplayer **No**

- Ritmo di gioco frenetico
- Magie abbastanza varie
- Le grazie della protagonista

- Sistema di combattimento noioso
- Svariati problemi tecnici
- Design di infimo livello

***X-Blades* è un gioco d'azione senza arte né parte: prova a imitare titoli di ben altro calibro, ma non ne azzecca nemmeno una. Noioso e ripetitivo, finisce presto nell'angolo dei giochi senza carattere: meglio puntare sull'ultimo capitolo di *Devil May Cry*.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
5	5	4	4	5	4

L'ITALIANO NON SERVE

Monster Trucks Nitro è disponibile unicamente in lingua inglese, ma il problema è assolutamente irrilevante, data la quantità minima di testo a schermo. Tolta qualche indicazione più che elementare, il gioco si dimostra tranquillamente affrontabile anche da chi non mastica la lingua d'Albione.

■ Ognuno dei venticinque livelli del gioco si apre così: un countdown e qualche manciata di secondi per tagliare il traguardo.

■ Pur nella sua semplicità, la veste grafica di *Monster Trucks Nitro* non è affatto male.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

MONSTER TRUCKS NITRO

Una possente accelerata verso il baratro?

PER il giocatore professionista, il male del mondo è quello che viene definito (con tutto lo spregio immaginabile) "casual gamer".

A lui si deve la penosa (?) situazione cui tende l'universo dei videogiochi, la dissolutezza dei costumi digital-interattivi, la mancanza di amore verso le proprie radici e, si sospetta, anche l'attuale crisi economica e dei buchi a caso nell'ozono. *Monster Trucks Nitro* è quindi cattivo e violento, ignobile e da abbattere a fucilate perché (sentite questa!) utilizza fondamentalmente due tasti, costa una miseria e si scarica da Steam. Sì, quello stesso Steam fiero portabandiera di *Half-Life 2* e *Left 4 Dead*, ma anche di una valanga di giochi semplici, essenziali, senza troppe pretese, ma che a volte funzionano. Proprio come *Monster Trucks Nitro*.

Mettiamo sotto la giusta prospettiva il tutto: *Monster Trucks Nitro* non è un gran gioco, ma si salva e strappa una sufficienza più che onorevole. L'idea è elementare, come anticipato: si tratta di gestire l'andatura di un "mostrone" 4x4 lungo un percorso piuttosto ridotto quanto a estensione, nel tentativo di tagliare il traguardo entro un tempo prestabilito. Secondo il risultato ottenuto, si può portare a casa una medaglia di differente valore: oro, argento o bronzo. La difficoltà consiste nel gestire la velocità e il modello fisico applicato a uno dei due bestioni motorizzati tra cui è consentito scegliere. Il modello fisico di cui sopra va studiato e rispettato, perché i percorsi sono pieni di dossi, trampolini, ponti scricchiolanti e quant'altro. Non esistono praticamente mai (tranne rari casi) avversari, così come non va presa in considerazione la direzione: *Monster Trucks Nitro* è fondamentalmente un videogioco 2D, dato che il bestione motorizzato può andare solo avanti o tornare indietro.

> "I percorsi sono pieni di dossi, trampolini e ponti scricchiolanti"

Dove sta il divertimento? Riuscire a gestire al meglio ogni salto e sfruttare le taniche di nitroglicerina dà una certa soddisfazione, mentre ottenere medaglie d'oro in tutti e venticinque i livelli porta a sbloccare un mezzo extra e... basta. Il design dei livelli, a volte, pecca d'ingenuità e inesperienza, mentre in altri casi si dimostra più che interessante. *Monster Trucks Nitro* funziona, almeno per i soldi che chiede. Ed è abbastanza rilassante per rappresentare un simpatico snack tra un FPS più serioso e un RTS iper-complesso.

Mattia Ravanelli

COME COMPRARLO

Come accennato in questa pagina, *Monster Trucks Nitro* è proposto attraverso gli scaffali virtuali di Steam, il servizio di digital delivery firmato Valve (**http://store.steampowered.com**). Ormai una vera e propria istituzione. Il prezzo è fissato a 8,99 euro e il "peso" del pacchetto è minimo. Per accedere all'acquisto occorre, naturalmente, aver scaricato il client di Steam dal sito store.

IN ALTERNATIVA...

Burnout Paradise, Mar 09, **8½**
Tutta un'altra cosa rispetto a *Monster Trucks Nitro*, ma la stessa filosofia: immediatezza al 100%.

TrackMania United, Feb 07, **8½**
Adrenalinico, immediato e ideale per chi ama la competizione. Dà il meglio online.

info ■ Casa **Miniclip** ■ Sviluppatore **RedLynx** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 8,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.monstertrucksnitro.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, 300 MB HD, Internet per acquistarlo**
- S. Consigliato **CPU 1,5 GHz**
- Multiplayer **No**

- Immediato e semplice
- Prezzo contenuto
- Tecnicamente discreto

- Design de tracciati altalenante
- Solo 25 livelli
- Effetti sonori fastidiosi

Un gioco semplice, senza tanti fronzoli e dal prezzo contenuto. Pecca, però, di ingenuità e di una certa inesperienza nel design dei tracciati (e non solo). Come intervallo tra titoli più impegnativi può dire la sua, e anche bene.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	IMMEDIATEZZA	MAPPE
6	5	6	5	7	6

6

I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

Giochiamo spendendo POCO

Casa: Focus Home Interactive **Sviluppatore:** Nadeo **Lingua:** italiano **Prezzo:** € 9,90 **Provato su:** Giu 05, 9

TRACKMANIA SUNRISE

PUR rimanendo fedele all'impostazione del primo episodio di questa serie, fatta di corse all'ultimo respiro e possibilità di creare i propri circuiti personalizzati, *TrackMania Sunrise* ha introdotto una serie di elementi innovativi ed è dotato di un comparto tecnico ancora attuale. Certo, le texture non saranno in alta definizione, ma poco importa se viaggerete costantemente a 300 all'ora, spingendo i vostri bolidi su curve paraboliche e avvitamenti in aria. Il modello di guida proposto da *TrackMania* viola esplicitamente le leggi della fisica per dare vita a dei controlli unici, che consentono di "frenare" in volo per alterare le traiettorie e, addirittura, di cambiare rotta sterzando. Si tratta di un sistema esagerato, ma preciso, quindi per stabilire record sulle varie piste saranno necessari impegno e coordinazione.

Salti chilometrici e avvitamenti in aria: divertimento e adrenalina sono tutto, in *TrackMania Sunrise*.

Ciliegina sulla torta l'ottima espansione, chiamata *Extreme*, che oltre ad aggiungere una nuova disciplina e un buon numero di piste, è scaricabile gratuitamente dal sito **http://software.filefront.com/TrackMania+Sunrise/;1400;/Software_Information.html**. Sempre a questo indirizzo, troverete anche numerosi Mod e piste aggiuntive. Collegandovi, invece, a **http://browse.files.filefront.com/Track+Mania+Sunrise+Extreme+Official+Patches/;2103081;/browsefiles.html** potrete reperire l'ultima versione della patch, la 1.51, indispensabile per far girare *Extreme* sui PC con sistema operativo Windows Vista.

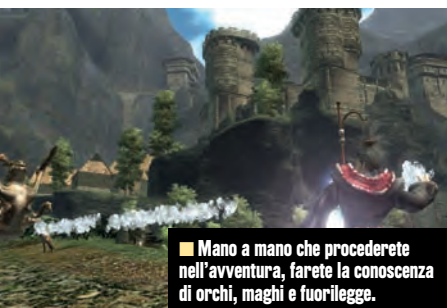
GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Veloce, adrenalinico e incredibilmente divertente. Difficile chiedere di più a un gioco di corse.

Casa: JoWooD **Sviluppatore:** Piranha Bytes **Lingua:** Italiano **Prezzo:** € 19,90 **Provato su:** Nov 06, 9

GOTHIC 3

IL terzo capitolo della serie di GdR *Gothic* è stato apprezzato dagli appassionati, nonostante, al momento del suo arrivo sugli scaffali, fosse afflitto da una miriade di problemi tecnici. Ottima, dunque, l'occasione di gustarlo acquistandolo a un prezzo abbastanza abbordabile, scaricando l'ultima patch disponibile. In questo modo, potrete godervi una trama intrigante e un'ambientazione d'eccezione.

Mano a mano che procederete nell'avventura, farete la conoscenza di orchi, maghi e fuorilegge.

L'enorme mondo di gioco, uno dei più affascinanti visti finora sugli schermi di un PC, è diviso in tre regioni (il freddo Nordmar, le regioni centrali e il deserto del Varant), diverse dal punto di vista climatico e caratterizzate da una specifica fauna e da un particolare stile architettonico. Potrete muovervi liberamente in queste regioni alla ricerca di quest secondarie che vi premieranno con preziosi punti esperienza, utilizzabili per migliorare le caratteristiche del vostro alter ego digitale.

Prima di esplorare le terre di Myrtana, però, procuratevi l'aggiornamento 1.6, che risolve la maggior parte dei bug presenti nelle versione originale del gioco. Lo troverete collegandovi al sito **http://browse.files.filefront.com/Gothic+3+Official+Patches+v16/;2169385;/browsefiles.html**.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

€ € € € €

***Gothic 3* è un GdR con i fiocchi, profondo e dotato di una trama intrigante. Da provare anche se non siete fan del genere.**

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

EMC ENTERTAINMENT

Titolo	Prezzo
Frater	€ 9,99
Asterix & Obelix XXL 1	€ 9,99
GT Legends	€ 9,99
Fahrenheit	€ 9,99
Tycoon City New York	€ 9,99
Matrix Path Of Neo	€ 9,99
War On Terror	€ 9,99
World Racing 2	€ 9,99
World Tour Golf	
Premier Manager 2006/2007	€ 9,99
Desperados 2	€ 9,99
Agatha Christie	
Assassinio sull'Orient Express	€ 9,99
Guilty Gear X2 Reloaded	€ 9,99
Guilty Gear Isuka	€ 9,99
Dead Man's Hand	€ 9,99
Secret Of Lost Cavern	€ 9,99
Wings Over Europe	€ 9,99
Baldur's Gate Compilation	€ 9,99
Dungeons & Dragons Online	€ 9,99
Winter Sports	€ 9,99
Zoom Paparazzi	€ 9,99
Atari - Painkiller	€ 9,99
Bust A Move Online	€ 9,99
Law & Order Criminal	€ 9,99
E.R. Medici In Prima Linea	€ 9,99
Desperate Housewives	€ 9,99
S.T.A.L.K.E.R.	
Shadow Of Chernobyl	€ 9,99
Supreme Commander	€ 9,99
MotoGP	
Ultimate Racing Technology 3	€ 9,99
Winx Club	€ 9,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Empire Total War
BANNED.Neon
"La sottile linea rossa reggerà!"

Empire Total War
GMC.Homer
"Bandiera da combattimento!"

Dawn of War II
GMC.Pettinato
"Per sempre Space Marine!"

Space Giraffe
GMC.Pape
"A winner in you!"

Tom Clancy's HAWX
GMC.Dario
"Agganciato!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.

2) BIOSHOCK Ott 04 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nov 07 **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) CALL OF DUTY 4 Dic 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 08 **Demo:** Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri.

5) F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN Feb 09 VOTO 9
Casa: Warner Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
Il ritorno della paura e della piccola e diabolica Alma non poteva essere più trionfale.

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2009
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 08 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 08

È sempre la migliore simulazione di calcio su PC, con la Champions, la modalità Miti e un ritmo di gioco più riflessivo che in passato!

2) FIFA 09 Nov 08 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 08
Le promesse novità dell'edizione *09* non sono tutte riuscite e la grafica è solo sufficiente.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 09
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8 ½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Dic 08 **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) EMPIRE TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 09 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Spettacolare! Sfidate le potenze del XVIII secolo e forgiate il vostro impero, combattendo per terra e per mare.

2) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

5) DAWN OF WAR II Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno6 **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8½
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Giu 05/Lug 06
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli.

2) SIMCITY 4 Feb 03 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2009 Nat 08 VOTO 8½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 08
Anche quest'anno, SI Games si riconferma al vertice della classifica dei gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne

1) PRINCE OF PERSIA
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 08 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Ancora combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Questa volta, però, il Principe ricomincia daccapo, con una nuova trilogia.

2) DEAD SPACE Dic 03 VOTO 8½
Casa: EA Distributore: Leader; Cidiverte
■ **Trucchi:** Gen 09 ■ **Demo:** Nessuno
Azione e paura, per restare incollati al monitor fino all'ultimo secondo di gioco. Da provare... di notte!

3) LOST PLANET Ago 07 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax/Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A..

4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Dic 06 VOTO 8½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

5) MIRROR'S EDGE Feb 09 VOTO 8
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Divertente e adrenalinico: un esperimento tra azione e piattaforme da giocare tutto d'un fiato.

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) FALLOUT 3
Casa: Bethesda Distributore: Atari
Prova: Nov 08 **Voto: 9**
■ **Soluzione su PDF:** Gen 09
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di locazioni da esplorare, decine e decine di quest da risolvere in modi diversi, e una trama atomica.

2) THE WITCHER Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

3) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION Apr 06 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
■ **Guida (CD/DVD):** Giu - Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Libertà assoluta di vivere nel mondo di Tamriel ed esplorarlo senza limiti.

4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07/Dic 08 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
■ **Trucchi:** Set 08 ■ **Demo:** Nessuno
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI SPORTIVI

■ LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 **Voto: 8**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7½
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO 8
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) LEFT 4 DEAD Gen 09 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08 ■ **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 08

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **WarkoX**
I migliori FPS
1. Call of Duty 4: Modern Warfare
2. Bioshock
3. Far Cry 2
4. Crysis
5. Quake IV

■ **Grifo1988**
I migliori puzzle game
1. Portal
2. World of Goo
3. Armadillo Run
4. Crazy Machines 2
5. Balance

Mattycon
I migliori FPS online
1. Team Fortress 2
2. Half-Life 2 Deathmatch
3. Counter Strike Source
4. Red Orchestra
5. Call of Duty 2

■ **Jippa_lippa**
I più originali
1. The Movies
2. Mass Effect
3. American McGee's Alice
4. Fahrenheit

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD 0331/452970
ATARI 02/937671
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
CIDIVERTE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/72504
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

BANDIERA A SCACCHI SU CAMPIONE D'ITALIA

Vi avevamo promesso un resoconto conclusivo di F1 2008 Shadow League, il "campionato ombra" di Formula 1 (patrocinato dal Nuovo Casinò di Campione d'Italia) che ha definitivamente chiuso i battenti all'indomani dell'ultima gara di campionato, il Gran Premio del Brasile, lo scorso 2 novembre. Ricordando l'originale formula che ha caratterizzato la struttura e l'organizzazione di questo nuovo torneo semi-professionistico del panorama competitivo degli eSport italiani, il campionato ombra si è svolto in perfetta concomitanza con le 18 gare che hanno definito quello "reale" 2008 di Formula 1. Iniziata il 16 marzo a Melbourne (Australia), la Shadow League ha visto la partecipazione di una selezione di 22 piloti europei (per buona parte, di nazionalità italiana) che si sono sfidati sulle fedeli repliche dei tracciati del Mondiale FIA. Ad avere la meglio, imponendosi sin da subito, è stato il belga (di origini italiane) Elio Poggi, che ha concluso il campionato in prima posizione, distaccandosi dal suo inseguitore (l'italiano Federico Merlino) con un abisso di quasi 90 punti. Da segnalare anche le buone prestazioni del finlandese Tihekari e dell'italiano Chiarini, classificatisi, rispettivamente, terzo e quarto. Al di là dei meri risultati agonistici, è doveroso constatare come la presenza di uno sponsor importante e conosciuto (il Casinò di Campione, in questo caso) sia alla base della buona riuscita tecnica e del soddisfacente livello di copertura mediatica che una competizione di netgaming di questo livello certamente merita. C'è da sperare che l'esempio di Campione d'Italia non resti un caso isolato.

Intervista

CAMPIONI A 22 ANNI

Sfruttando la sua pausa di riposo precampionato, abbiamo intervistato il numero Uno dei progamer italiani, Alessandro "Stermy" Avallone.

È tornato in Italia alla fine del 2008 per un periodo di riposo di un paio di mesi, prima di ricominciare gli impegni professionali con i San Francisco OPTX, di cui è stato il capitano per la stagione 2008 conducendoli alle finali dell'ultima edizione delle CGS (Championship Gaming Series).

Alessandro "Stermy" Avallone è stato ospite d'onore alle finali delle EPS di Milano, dove ha consegnato i premi ai nuovi Campioni d'Italia. Noi lo abbiamo incontrato durante la breve "vacanza italiana" per fargli qualche domanda. Ecco cosa ci ha raccontato:

A che età inizia la "carriera" o la "gavetta" di un videogiocatore professionista? Quanto dura, mediamente? E cosa si fa "dopo"?
Non c'è una vera regola, anche perché il professional gaming è agli inizi e i dati sono pochi. In linea di massima, intorno ai 16/18 anni se ci sono le capacità, la voglia e, spesso, la disponibilità economica della famiglia si fa il grande salto. All'inizio non è facile, soprattutto per chi non vive in paesi dove il gaming è uno sport (per esempio Corea, USA, Germania), perché si deve approdare in quelle zone con la sola forza personale o di qualche team dalle scarse risorse finanziarie. Personalmente, ho avuto molta fortuna e già a 15 anni facevo parte della nazionale italiana che partecipava alle Olimpiadi in Corea. Per smettere c'è tempo, ma credo che intorno ai 24/25 anni cominci a essere il momento di approfittare delle tante possibili strade per una carriera post agonistica. Alcuni "colleghi" che hanno smesso sono approdati con successo in televisione o in aziende del settore, e c'è chi ha aperto una propria attività collaterale.

Quali sono i requisiti o le qualità che un giocatore professionista deve necessariamente avere? È più una questione mentale o fisica?
Talento e capacità indiscutibilmente. Un aspetto che reputo importante è anche un'adeguata preparazione atletica. Direi che c'è un bilanciamento tra mente e fisico. Entrambi sono coinvolti attivamente.

Quanto si allena al giorno, mediamente, un giocatore professionista?
Ogni giocatore si allena in modo diverso. Personalmente lo faccio quattro/cinque ore al giorno prima dei tornei importanti, facendo ogni due ore un po' di attività atletica o di svago. Quando non sono vicino alle competizioni, lavoro nella parte business del settore: sponsor, eventi di promozione in diverse parti del mondo, progetti vari, eccetera. Le ore d'allenamento, durante questi periodi, sono poche e non regolari, ma direi che sono sufficienti per mantenere un po' la forma.

Un buon giocatore professionista è più un atleta solitario o un giocatore di team?
Dipende da cosa si intende per solitario.

Stermy mentre ritira l'assegno di 15.000 dollari come secondo classificato alle finale di *Quake 4* delle World Series of Videogame.

Una persona che non socializza, che si rinchiude in casa davanti a un PC, non è assimilabile alla figura di giocatore professionista. Fortunatamente per noi (e probabilmente sarà uno shock per la maggior parte delle persone), il giocatore professionista è più che aperto alla socializzazione, anche perché viaggia spesso per i diversi tornei o comunque per lavoro, comunica con migliaia di persone che hanno culture e usanze diverse e deve sapere interagire con loro. Tornando alla tua domanda, e immaginando che per solitario tu intenda

I San Francisco OPTX al gran completo, alla finale dei CGS. Stermy, il capitano, è in seconda fila.

"singolo", un giocatore professionista può partecipare sia a tornei singoli, sia a squadre, secondo la modalità di gioco del torneo o del titolo stesso in cui compete. Per esempio, *CounterStrike*, uno dei giochi più conosciuti, è solo a squadre di 5 giocatori.

Dacci tre (o più) "regole d'oro" per chi vuole diventare un progamer.
Dedizione, costanza e la voglia di raggiungere un traguardo porteranno sempre a migliorarsi e a centrare il proprio obiettivo. Fare esercizio fisico è importantissimo. Non solo aiuta la coordinazione in generale (cosa fondamentale nel nostro sport) e migliora i tempi di reazione, ma in tempi di competizione, quando lo stress è alto, fa sempre bene essere in ottima forma fisica.

Quanto guadagna, in media, un giocatore professionista del tuo calibro (all'anno)? E tu, nello specifico, ci puoi dire quanto hai guadagnato nel 2008?
Un giocatore professionista può guadagnare molto bene grazie alle vincite dei vari tornei, agli introiti degli sponsor personali (o di squadra) oltre allo stipendio, se fa parte di qualche team. Non mi piace parlare di cifre, che sono spesso contestabili e, soprattutto, creano aspettative diverse dalla realtà. Di certo, un giocatore professionista guadagna molto bene, ma, come nel calcio, non tutti hanno gli introiti di Kaka o Ibra.

Quali sono i giochi più "gettonati", quelli più pagati, nel mondo del progaming?
CounterStrike, *Quake*, *Warcraft 3*, *StarCraft* e *Halo*.

Secondo te perché in Italia, a differenza di altri paesi, il progaming stenta a decollare?
Il problema di fondo è che il progaming, in Italia, non viene visto come uno sport. Noi italiani accettiamo di catalogare come sport in senso lato il biliardo, il poker, gli scacchi, eccetera. Ma ci rifiutiamo di pensare che nel videogiocare ci possa essere agonismo. In questo senso, l'Italia manifesta segnali di arretratezza culturale nei confronti del resto d'Europa. In Germania, un progamer di livello viene ammirato come un qualunque altro sportivo di successo, in Italia, invece, viene visto come una specie di alienato. Tutto ciò è il frutto di un problema generazionale. La scarsa diffusione della Banda Larga e la mancanza di professionalità nel settore hanno rappresentato, poi, due grossi ostacoli ai miglioramenti di questa situazione. È anche per questo che tutta la mia carriera si è sviluppata all'estero. È da diversi anni che, praticamente, vivo a Los Angeles e ho lavorato principalmente con sponsor e compagnie internazionali, ma sfortunatamente non con la loro sede italiana.

Chi sono i migliori "pro" del momento, sulla scena mondiale? C'è qualche "promessa" interessante nel panorama italiano?
Alcuni nomi per quanto riguarda la mia disciplina: Johan "toxic" Quick, Maciej "av3k" Krzykowski , Alexey " Cypher" Yanusheuski , Magnus "fox" Olsson. Johnathan "Fatal1ty" Wendel, uno dei giocatori più famosi al mondo, farebbe sicuramente parte di questa lista, ma sfortunatamente si è ritirato. Ci sono, comunque, tanti altri "pro" molto bravi in discipline diverse, come Jang Jae "SpiritMoon" Ho e Manuel "Grubby" Schenkhuizen. In Italia ci sono tanti talenti interessanti, ma sfortunatamente, per la mancanza di tornei e di sponsor, il giocatore finisce sempre per arrivare a un livello in cui non può fare il salto di qualità.

GIOCHI COMPUTER

Paolo Cupola

Sito di riferimento:
www.stermy.com

Videogames Party '09

RIPARTE IL CIRCUS DILETTANTISTICO MULTIPIATTAFORMA

Inizia al festival del fumetto di Novegro (MI) il tour 2009 del Videogames Party.

Riparte, ed è un gradito ritorno, il Videogames Party, la manifestazione itinerante (giunta alla sua seconda edizione) a carattere deliberatamente non agonistico organizzata da Generazione Web. Anche quest'anno, i promotori porteranno i videogiochi in giro per l'Italia, organizzando una serie di tornei a premi a partecipazione assolutamente gratuita. La prima tappa, inquadrata nell'ambito del Festival del Fumetto 2009, si è svolta a Novegro, in provincia di Milano, lo scorso febbraio. Quando leggerete queste pagine, inoltre, avrà già avuto luogo (ai primi di marzo) la seconda tappa del tour, in occasione del Mantova Comics & Games, ormai tradizionale evento a carattere spiccatamente ludico patrocinato dal Comune di Mantova. Fedele alla propria vocazione divulgativa, con la precisa missione di far conoscere al maggior numero possibile di persone la realtà del gaming quale occasione sociale e di divertimento sano e intelligente, Videogames Party ha messo a disposizione dei visitatori intervenuti alla fiera di Novegro tutte le più recenti console di gioco: Nintendo Wii, Microsoft Xbox 360 e Sony PlayStation 3, accanto a postazioni PC di ultima generazione. Tra i tanti tornei, grande successo ha riscosso il titolo *Rock Band 2*, che ha offerto in premio, alla band vincitrice, i biglietti per il concerto dei Disturbed, a Milano. Molto bene anche i tornei di *Unreal Tournament 3* e *Soul Calibur IV*, con in premio un simpatico dinosauro-robot (fornito da E-motion), schede grafiche Sapphire, case e ventole Cooler Master, e accessori Blue Label Entertainment della linea "Per Giocare". In occasione del Festival del Fumetto, il Videogames Party ha anche ospitato la terza tappa della FIFA Challenge 09, il torneo ufficiale di *FIFA 09*, promosso da EA Sports, che ha premiato il primo classificato con una console Nintendo Wii e con un "biglietto d'accesso" alle finali nazionali (l'anno scorso, i lettori più attenti lo ricorderanno, si sono svolte alla Stadio Meazza di Milano). Ma il Videogames Party non finisce qui: a seguire i restanti appuntamenti del tour 2009.

- **27-29 marzo** "Cartoomics" **– Milano**
- **19-19 aprile** "Fiera del Levante" **– Bari**
- **Giugno** (Evento da definire*) **– Milano**
- **Novembre** (Evento da definire*) **– Luogo da definire***

* Forniremo su queste pagine nuove precisazioni in merito a luoghi, eventi e date, non appena l'ufficio stampa di Generazione Web li avrà resi disponibili.

La prima tappa del Videogames Party '09 si è svolta in seno al Festival del Fumetto di Novegro (MI).

Mod per Mount&Blade

1257 A.D.

Ti spezzo i Crociati!

- **Autore:** 1257 Dev Team
- **Genere:** Simulatore di battaglie medievali
- **Dimensioni:** 77 MB
- **Internet:** http://www.moddb.com/mods/the-1257-edition

QUESTO ***1257 A.D.*, giunto recentemente alla versione 1.4, viene definito dai suoi stessi autori un "reality mod"; vale a dire che il suo proposito principale è di prendere il titolo originale, *Mount&Blade*, ed estremizzarne diverse caratteristiche in modo da favorire quanto più possibile un'esperienza realistica.**

Il primo e più determinante passo in tale direzione è stato dare al prodotto una precisa collocazione temporale (l'anno 1257 che dà nome al Mod, per l'appunto) dove il titolo Taleworlds racchiudeva invece approssimativamente cinque secoli di storia, spaziando da equipaggiamento risalente all'epoca delle conquiste vichinghe fino ad armature rinascimentali.

Una volta effettuata questa scelta, ecco che gli interventi riparatori del team di sviluppo si sono ramificati sostanzialmente in ogni aspetto del gioco.

Innanzitutto le armi, l'equipaggiamento e gli abiti di truppe, civili e compagni di viaggio sono stati modificati per riflettere effettivamente l'Alto Medioevo, le unità che compongono i ranghi delle diverse fazioni sono state ripensate per essere più verosimili e diversificate. È stata inoltre espansa tutta la componente concernente l'araldica, con più attenzione al realismo e alle tradizioni storiche, tanto per le fazioni preesistenti quanto per il giocatore, che avrà ora una maggior gamma di opzioni a disposizione per caratterizzare il suo esercito personale.

Perfino i tornei d'armi hanno subito una radicata revisione, venendo rimodellati sulla base degli eventi dell'epoca e con meno licenze all'estro creativo.

Sul fronte estetico, al di là di un vasto numero di pezzi d'equipaggiamento aggiunti, sostituiti o modificati per una maggior verosimiglianza, si fanno notare una nuova mappa della modalità campagna in alta risoluzione, texture aggiuntive e nuovi modelli.

Degna di nota è anche l'introduzione di oggetti atti a sottolineare lo status regale dei Lord delle varie fazioni, ora meno anonimi, meno confondibili sul campo.
Dulcis in fundo, sono stati introdotti tre PNG (personaggi non giocanti) completamente nuovi nella schiera dei compagni arruolabili.

Tre Cavalieri, per la precisione. Si segnala infine un generico ed estensivo lavoro di ritocco dei testi, modificati per aderire con maggior fedeltà alla collocazione temporale scelta, nonché corretti in alcune imperfezioni passate.

INSTALLAZIONE

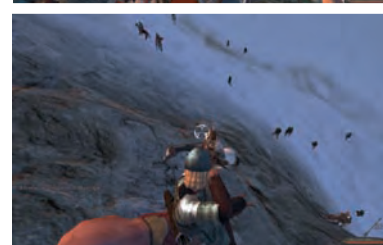
1. Andate all'indirizzo **http://www.mbrepository.com/modules/PDdownloads/singlefile.php?cid=7&lid=838**
2. Premete sul bottone "Download" nella parte superiore della pagina
3. Scaricate il file **MB_1257_Edition_v14b.zip**
4. Estraetene il contenuto all'interno della sottocartella "Modules", nel percorso d'installazione del gioco (es. "C:\Games\Mount&Blade\Modules").

L'equipaggiamento standard di molte unità è stato rivisto.

Gli assedi, dalla parte dell'attaccante, sono sempre brutte gatte da pelare.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO ★★★★☆

Un Mod ben realizzato, capace di aumentare il pregio del prodotto agli occhi degli appassionati dell'epoca considerata.

Mod per Half-Life 2

DYSTOPIA

Tra realtà virtuale e impianti di ogni tipo, ecco il ritorno di un grande Mod.

- **Sviluppatore:** Dystopia Dev Team
- **Genere:** Multiplayer a squadre
- **Dimensioni:** 2 GB
- **Internet:** www.dystopia-game.com

NELL' ormai lontano 2005, quando la scena dei Mod di *Half-Life 2* non era ancora in grado di offrire molta scelta, *Dystopia* colpì positivamente grazie a una prima versione capace di far intravedere tutte le sue potenzialità.

A quattro anni di distanza, dopo la pubblicazione dell'incarnazione 1.0 e un altro aggiornamento, ecco che questo apprezzato Mod celebra il suo ritorno nel modo migliore: distribuito ufficialmente tramite Steam, onore riservato a un numero limitato di progetti, con tanto di download e aggiornamenti che sfruttano appieno l'infrastruttura Valve.

La versione 1.2 di *Dystopia* offre tre nuove mappe di ottima fattura, che portano il totale a ben dieci, migliorie e aggiunte di vario tipo, come modifiche ad armi, impianti, e molto altro ancora. Se siete nuovi alla claustrofobica ambientazione fantascientifica di questo brillante Mod, la vostra prima partita potrebbe risultare un misto tra frustrazione e confusione: le meccaniche di gioco non sono affatto semplici, ma dopo qualche lettura e aiuto da parte dei giocatori più esperti, non dovreste più incontrare problemi. Una volta entrati in un server, vi troverete di fronte a una serie di menu che vi permetteranno di scegliere, in ordine: squadra (Punks o Corps), classe, arma e impianti. Questi nomi racchiudono l'essenza di *Dystopia*: due team lottano nelle intricate mappe, completando diversi obiettivi per raggiungere la vittoria. La scelta della classe è fondamentale per determinare lo stile di gioco cui dovrete attenervi: ognuna di esse (leggera, media e pesante) ha punti positivi e negativi, oltre a quattro armi tra cui scegliere (se ne può usare una sola); i nomi suggeriscono la capacità di assorbimento del danno e la velocità di movimento.

A personalizzare ulteriormente il vostro soldato ci pensano gli impianti: curare i compagni vicini, sopprimere ogni rumore, correre più veloci o trasmettere la posizione dei nemici alla squadra? A voi la scelta. Una parte molto importante del gioco è il Cyberspace, una sorta di realtà virtuale accessibile tramite terminali dalle classi leggera e media, dotate dell'apposito impianto. Qui si gioca una partita parallela, con azioni di vero e proprio sabotaggio per modificare la situazione nel "mondo reale".

La relativa difficoltà che incontrerete inizialmente sarà completamente ripagata da queste complesse, ma divertenti meccaniche, che obbligano a un gioco di squadra coordinato, pena una schiacciante sconfitta. Tra gli assi di *Dystopia* c'è anche una realizzazione tecnica convincente, che spazia dai modelli di armi e personaggi, fino alla struttura delle mappe. Se conoscete la lingua inglese, vi consigliamo caldamente di leggere la guida all'indirizzo **www.dystopia-game.com/newplayerguide.php**, vi aiuterà a comprendere tutti gli aspetti del gioco.

INSTALLAZIONE

1. Avviate Steam, requisito fondamentale insieme a *Half-Life 2* o altro gioco basato sul Source.
2. Nella scheda "Negozio", sulla sinistra, troverete le voci "Materiale Gratuito" e, proprio lì sotto, "Mod di gioco". Selezionate quest'ultima opzione e vedrete *Dystopia* elencato tra i "Nuovi Mod". Cliccando su di esso, si aprirà una nuova pagina: in bella vista il bottone "Installa gioco", che una volta premuto avvierà il download.
3. Scaricato il necessario in modo automatico, potrete lanciare il gioco dalla scheda "I miei giochi".

Ogni impianto ha grande impatto sulla partita, se usato nell'ottica del gioco di squadra.

Vagando nel Cyberspace potrete modificare quanto succede nella realtà, o incontrare qualche nemico.

VERDETTO

★★★★★

Un Mod appassionante, che gode ora di un supporto completo, ma soprattutto di una comunità di giocatori letteralmente rinata.

Mod per Half-Life 2

ETERNAL SILENCE

Verso l'infinito e dintorni.

- **Autore:** Crankshaft Games
- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Dimensioni:** 1150 MB
- **Internet:** http://www.eternal-silence.net

NATO con l'idea di fondere in un'unica esperienza di gioco un simulatore di combattimento spaziale e un FPS classico, *Eternal Silence* è uno dei Mod più vecchi in circolazione per il glorioso titolo di Valve.

Giunto ormai alla versione 3.2, ha recentemente ricevuto un corposo aggiornamento ed è stato aggiunto al ristretto novero di prodotti con supporto Steamworks, che possono fregiarsi quindi della nomea di Mod "ufficiali", supportati direttamente tramite piattaforma Steam.

Lo schema di gioco sarebbe quello tipico del più classico sparatutto multiplayer a squadre, dove due schieramenti contrapposti si danno battaglia. L'originalità in questo caso deriva dal fatto che gli assalti vengono portati avanti in due modalità, complementari ma radicalmente distinte tra loro.

Ogni scontro inizierà a bordo di una delle astronavi della propria flotta, dove si avrà controllo del proprio personaggio in soggettiva, in puro stile FPS. Qui sarà possibile scegliere anche che ruolo ricoprire (classe del personaggio), ottenendo conseguentemente equipaggiamento diverso.

Giunti nell'hangar della nave, tuttavia, si presenta la vera novità. Ogni giocatore avrà infatti la possibilità di salire a bordo di uno dei velivoli disponibili al suo interno e decollare, impegnandosi in una serie di "dogfight" (duelli aerei) contro gli avversari e tentare perfino dei veri e propri arrembaggi pirateschi alla base nemica. Il parco mezzi prevede sei modelli distinti, tutti chiaramente indicati per compiti diversi. Bombardieri e Gunship saranno disponibili ad entrambi gli schieramenti, mentre caccia leggeri e pesanti saranno disponibili in varianti esclusive di ciascuna fazione.

La vittoria potrà essere ottenuta principalmente in due modi: bombardando le strutture della fazione avversa dall'esterno fino a distruggerle o infiltrandosi nell'ammiraglia avversaria e conquistando i sistemi di controllo (armi, scudi, hangar). È importante tuttavia sottolineare che la possibilità di abbordaggio sarà preclusa fintanto che non saranno abbattute tutte le corvette nemiche a difesa della nave madre, cosa che di fatto renderà impossibile ignorare l'uso dei velivoli. Il lato tecnico del Mod non si rivela sconvolgente ma resta comunque assolutamente degno di rispetto. Gli interni delle basi in particolare vantano una buona varietà e texture di ottima fattura, i modelli delle armi sono tutti piuttosto convincenti e le navi sfoggiano design spartani ma ciò nondimeno funzionali.

INSTALLAZIONE

Per usufruire di Eternal Silence è richiesto il possesso di *Half-Life 2* e conseguentemente di Steam.

1. Recatevi alla pagina Web **http://store.steampowered.com/app/17550/**
2. selezionate la voce "Install game".
3. Consentite al vostro browser di avviare Steam, facendo quindi partire automaticamente download e installazione.
4. Al termine potrete avviare il gioco.

Le mappe vantano una varietà apprezzabile di ambienti.

Ecco come si presenta l'hangar principale.

Mod solido e forte di un'impostazione originale. È consigliato l'utilizzo di un joystick per il controllo dei velivoli.

Mod per Half-Life 2

GOLDENEYE: SOURCE

Il mio nome è Bond, Gordon Bond.

- **Sviluppatore:** Team GoldenEye: Source
- **Genere:** Multiplayer
- **Dimensioni:** 511 MB
- **Internet:** www.goldeneyesource.net

I più "anzianotti" di voi ricorderanno probabilmente *GoldenEye 007*, un celebre sparatutto in prima persona sviluppato da Rare per Nintendo 64 e pubblicato più di dieci anni fa, basato sull'omonimo film di James Bond. Acclamato da critica e pubblico, questo importante titolo era caratterizzato da un ottimo comparto multiplayer (per gli standard di quel tempo, ovviamente) e una frizzante giocabilità, capace di lasciare il segno in chi ebbe la fortuna di giocarlo.

Poteva mancare un mod di *Half Life 2* dedicato a questo vecchio capolavoro? Certo che no! Le prime versioni di *GoldenEye: Source*, risalenti a più di 3 anni fa, erano divertenti, ma il numero di server e di giocatori calò bruscamente, anche per colpa di problemi che affliggevano diverse componenti del gioco. Il 2009 segna, però, il ritorno in grande stile di questo mod, che con la versione Beta 3 è stato completamente rivisto e riscritto per girare sulla più recente incarnazione del motore grafico Source, quella dell'*Orange Box*. Il team di appassionati che ha lavorato su questa versione ha posto l'accento sui due anni necessari per svilupparla, con l'intenzione di far rinascere *GoldenEye: Source* dalle sue ceneri. Molti aspetti di questo mod riportano alla mente elementi del titolo originale sviluppato per Nintendo 64, dall'interfaccia ai menu, fino a numerosi dettagli grafici e al design delle mappe. Insomma, non si tratta di semplice ispirazione ma di una riproposizione fedele, seppur con le necessarie modifiche dovute alla natura del motore grafico e alla volontà di proporre comunque novità. L'esperienza di gioco è frenetica e divertente: appena entrerete in un server potrete scegliere il personaggio da impersonare, fra volti noti del mondo di 007 come General Ourumov, May Day e altri ancora; la modalità di gioco detterà ritmo e regole, dal puro e semplice Deathmatch (tutti contro tutti), passando per il Team Deathmatch, fino ad arrivare a License to Kill, un colpo solo per uccidere i nemici, You Only Live Twice, due vite per ogni giocatore prima di diventare semplici spettatori, e Man with the Golden Gun, che ruota attorno al possesso della pistola d'oro, capace di abbattere gli avversari in men che non si dica.

Non mancano diversi problemi, sia di bilanciamento, sia tecnici: nei server che abilitano il posizionamento casuale delle armi, per esempio, spesso quelle più potenti finiscono facilmente nelle mani dei giocatori; gli sviluppatori, invece, le hanno originariamente poste in luoghi difficilmente accessibili. È presente anche qualche bug minore, ma generalmente è tutto molto giocabile. Insomma, *GoldenEye: Source* è un mod adatto a tutti, ideale per passare un po' di tempo rivivendo nostalgiche emozioni o semplicemente divertendosi.

INSTALLAZIONE

1 Puntate il browser all'indirizzo http://www.goldeneyesource.net/index.php/downloads/category/1-2, e scaricate l'ultimo client disponibile (nel momento in cui scriviamo è il 3.0.1). I requisiti per giocare sono Steam e un titolo Valve basato sul Source Engine.

2 Cliccate due volte per lanciare l'installazione automatica.

3 Dopo aver avviato Steam selezionate la scheda "I miei giochi": qui troverete *GoldenEye: Source*.

Le mappe sono generalmente ben realizzate, tutte ispirate ai luoghi che alcuni di voi hanno visitato ben dodici anni fa.

Le armi ricordano quelle di *GoldenEye 007* in ogni loro aspetto, dalle animazioni ai modelli.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

VERDETTO

Un mod fedele al vecchio *GoldenEye 007*, spensierato e frenetico. Non è esente da qualche difetto, ma riesce a divertire.

Mod per Doom 3

X-MASS

Natale, quest'anno, arriva in ritardo: sono stati rubati i regali...

- **Autore:** neuro-lab.net
- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Dimensioni:** 175 MB
- **Internet:** http://xmass.neuro-lab.net

I signori di neuro-lab.net dimostrano un senso dell'umorismo a dir poco bizzarro e, comunque, decisamente piacevole, sia per quanto riguarda l'idea che sta alla base di questo Mod, sia per la sua realizzazione.

In *X-Mass* ci troveremo nei panni di un marine che, tornando a casa alla guida di un simil-Humvee, si ferma in panne nel bel mezzo di un paese immerso nella nebbia. Mentre vaga in cerca di aiuto, si accorge subito che qualcosa non va: il primo locale in cui si infila è pieno di macchie di sangue e il nostro viene immediatamente attaccato da un cuoco-zombi vestito da Babbo Natale. Parte, quindi, un'animazione in cui un demone con un "ridicolo" berrettino natalizio ci dice di aver rubato i regali di Natale, aggiungendo che moriremo.

Da qui in poi, è un allegro festival del frag con mostri modificati per richiamare lo spirito natalizio (per la maggior parte, con berrettini da Babbo Natale e corna da renna), cui si aggiunge il familiare senso di claustrofobia dato, più che dagli ambienti bui e chiusi, dall'onnipresente nebbia. La giocabilità è vecchio stile, con alcuni tocchi di classe aggiuntivi quali l'impagabile, anche se poco pratica, bambola voodoo o la granata a forma di pacchetto regalo. Il nostro scopo? Recuperare i regali di Natale rubati dai demoni.

Le caratteristiche principali vedono tre nuove mappe, otto armi (che comprendono le due fantasiose già citate), mostri, una colonna sonora e più di cinquanta effetti audio inediti, nonché l'interessante presenza dell'acqua, con cui è possibile interagire nuotando, affogando oppure inquinandola buttandoci dentro i corpi dei nemici.

Il Mod è stato pubblicato ed è attualmente alla patch 1.1, mentre per giocarci è necessario *Doom 3* aggiornato alla versione 1.3.1. *X-Mass* non funziona con l'espansione *Resurrection of Evil*.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

VERDETTO

Un modo ironico per rivisitare un gioco con spirito natalizio. La realizzazione è abbastanza buona, con una giocabilità "vecchia scuola".

INSTALLAZIONE

1. Cliccate sul collegamento Downloads nella pagina principale del sito **http://xmass.neuro-lab.net**
2. Scegliete uno dei mirror da cui scaricare il file (quello locale funziona bene)
3. Decomprimete il file .zip e copiatene il contenuto (l'intera cartella xmass) nella directory di **Doom 3**
4. Avviate **Doom 3** e selezionate X-Mass nel menu Mods per giocare.

La bambola voodoo si trova in una simpatica confezione: "Solo 5,99 $"! Un vero affare.

Una delle nuove mappe con ghiaccio, acqua e la bambola voodoo in azione.

Mod per rFactor

RDISPLAY E RTIMING

Se volete immergervi completamente in rFactor, d'ora in poi avrete bisogno di un secondo PC e almeno altri due monitor.

- **Sviluppatore:** Pitwall Project
- **Genere:** Plugin per *rFactor*
- **Dimensioni:** 3 MB ciascuno
- **Internet:** www.pitwall-project.com
- **Prezzo:** 5 euro ciascuno

QUANDO la passione per la guida simulata supera la soglia della ragionevolezza, è facile farsi prendere la mano e trasformare la propria postazione in qualcosa più simile ai box del circuito di Monza che a una stanza d'appartamento.

Molti piloti virtuali, infatti, hanno sentito la necessità di acquistare o costruirsi una postazione dedicata alla guida che comprendesse anche un comodo sedile da gara. I più "invasati" sono addirittura arrivati a installarsi tre monitor per ampliare il campo visivo. E non è finita qui: grazie ai ragazzi di Pitwall Project, ora è possibile aggiungere ulteriori monitor per aumentare la sensazione di essere all'interno di una vettura.

I due plugin *rDisplay* e *rTiming*, per *rFactor*, permettono di sfruttare ulteriori display per visualizzare, rispettivamente, il display MoTeC e il pannello delle posizioni degli altri piloti, con tanto di crono sul giro e intermedi aggiornati in tempo reale. Pur essendo possibile averli sullo stesso PC che si occupa di gestire la simulazione, questa è la soluzione meno performante, principalmente a causa dell'enorme calo di prestazioni che comporterebbe, in secondo luogo per le limitazioni sul numero massimo di schermi gestibili contemporaneamente. Meglio sfruttare la possibilità d'installare su tale PC solo il server, e far eseguire il client su un secondo computer (magari un portatile) collegato alla Rete, che piloterà due monitor differenti. Uno sarà il display principale, quello più grosso, su cui verranno indicati i tempi delle varie vetture. Il secondo potrebbe essere un piccolo LCD da 8 pollici (ormai si trovano sotto i 100 euro), sul quale visualizzare le informazioni relative al MoTeC (velocità, giri del motore, temperatura dell'acqua e via dicendo).

Se vi siete costruiti un cockpit, questo è certamente un ottimo modo per completarlo e migliorare ulteriormente la sensazione di guida. E non è finita qui: è già disponibile una versione "immatura" del plugin *Engineer*, che permetterà di gestire, tramite il secondo PC, la strategia dei box (quali gomme mettere al pit stop, quanta benzina aggiungere, eventuali regolazioni dell'assetto e via dicendo), magari delegando il compito a un amico che si trasformerà, per l'occasione, nell'ingegnere di turno.

Inutile dire che *rDisplay* e *rTiming*, pur non rivelandosi fondamentali ai fini ludici, contribuiscono molto a "sentirsi dentro" la simulazione, e li consigliamo a tutti coloro che hanno lo spazio per ulteriori monitor. Unica nota negativa è che non sono gratuiti: fortunatamente, sono molto economici, e con 10 euro li porterete a casa entrambi. Di *rDisplay* è disponibile anche una versione dimostrativa, che vi suggeriamo caldamente di provare.

INSTALLAZIONE

1. Acquistate i Mod da **www.pitwall-project.com**
2. aprite l'archivio compresso
3. copiate i file .dll all'interno della sottocartella plugin dell'installazione di *rFactor*
4. Copiate gli eseguibili dove preferite e lanciateli

Le informazioni MoTeC sono visualizzabili sullo schermo del PC su cui gira la simulazione, ma incastonare un piccolo LCD da 8 pollici nella vostra postazione di guida è la soluzione più elegante e realistica.

NorisringV2
Distance: 2.215 km / 1.376 miles
Track: 31C / 88F
Ambient: 27C / 80F
Session: Race

93/99 SC SAFETY CAR LAST LAP

	Drivers	Laps	Status	Best S1	Best S2	Best Lap	Last S1	Last S2	Last Lap	Gap
1	SUSIE STODDART	6		16.641	32.179	50.833	35.425	1:04.993	1:45.239	
2	GARY PAFFETT	6		16.458	31.852	50.329	35.416	1:04.995	1:45.239	+0.3
3	MATHIAS LAUDA	6		16.702	32.398	51.186	35.449	1:04.986	1:45.229	+0.7
4	PAUL DI RESTA	6		16.591	32.100	50.642	35.526	1:04.981	1:45.196	+1.0
5	VANINA ICKX	6		16.635	33.387	52.045	35.564	1:04.978	1:45.156	+1.4
6	LUCAS LUHR	6		16.540	31.699	50.354	35.607	1:5.000	1:45.134	+1.8
7	ADAM CARROLL	6		16.711	32.777	51.410	35.668	1:05.020	1:45.143	+2.2
8	CHRISTIAN ABT	6		16.770	32.926	51.804	35.721	1:05.046	1:45.155	+2.6
9	MARTIN TOMCZYK	5		16.568	33.422	52.755	33.083	1:02.170	1:42.299	+3.2
10	ALEXANDROS MARGARITIS	5		16.666	33.456	52.423	33.186	1:02.281	1:42.377	+3.7
11	TIMO SCHEIDER	5		16.792	33.063	51.817	32.744	1:01.888	1:41.924	+4.2
12	BERND SCHNEIDER	5		16.926	33.251	52.815	32.989	1:02.197	1:42.164	+4.7
13	BRUNO SPENGLER	5		16.620	33.832	52.555	32.869	1:02.157	1:42.068	+5.3
14	MIKE ROCKENFELLER	5		16.801	33.454	53.233	32.091	1:01.391	1:41.246	+5.8
15	TOM KRISTENSEN	5		16.374	32.972	52.065	31.503	1:00.911	1:40.611	+6.2
16	SN34KY	5		17.486	33.715	53.378	29.459	58.474	1:38.487	+6.9
17	DANIEL LA ROSA	5		16.776	33.370	53.068	20.271	42.006	1:21.527	+7.4
18	MIKA HAEKKINEN	5		16.765	33.288	52.891	20.931	41.401	1:19.789	+7.8
					33.024	52.216	20.592	42.442	1:40.048	+8.3
					-:-.-	-:-.-	-:-.-	-:-.-	-:-.-	5 Laps

Se volete sempre sapere cosa fanno gli altri piloti e i loro tempi, *rTiming* è la soluzione ideale.

VERDETTO

Due ottimi plugin, che permetteranno di realizzare postazioni di guida complete. Solo per i fan sfegatati delle simulazioni.

Mod per Half-Life 2

RESISTANCE & LIBERATION

Nessun aiuto su un campo di battaglia all'insegna del realismo.

- **Autore:** Blackened Interactive
- **Genere:** FPS multiplayer a squadre
- **Dimensioni:** 540 MB
- **Internet:** www.resistance andliberation.com

I giochi che puntano sul realismo si amano o si odiano, senza mezzi termini. Si potrebbe disquisire per ore riguardo l'effettivo divertimento regalato da questo genere di titoli, sull'eventuale frustrazione provocata dall'assenza di tanti piccoli "aiuti" che guidano il giocatore verso un obiettivo o che segnalano pericoli e situazioni; la realtà è che un nocciolo duro di appassionati c'è e si fa sentire.

Per quanto riguarda il panorama degli sparatutto in prima persona, e più precisamente dei Mod, i fan del realismo non si possono lamentare, contando su creazioni di indubbia qualità come *Insurgency* per *Half-Life 2* o *Project Reality*, basato su *Battlefield 2* – per fare solo alcuni esempi. C'è anche un altro Mod di *HL 2* che gli appassionati dovrebbero tenere sott'occhio. Si tratta di *Resistance & Liberation*: nonostante sia ancora in Alpha (ovvero un progetto poco maturo, in piena fase di lavorazione), promette piuttosto bene sia dal lato del realismo – è ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale – sia dal punto di vista tecnico.

Recentemente, è stata pubblicata la versione Alpha 4, un aggiornamento fatto prevalentemente di piccole migliorie alle mappe e alla stabilità del gioco. La carne al fuoco, al momento, non è poi molta, e chi segue il progetto da qualche tempo avrà certamente notato la lentezza con cui gli sviluppatori stanno realizzando questo Mod.

Al momento sono disponibili 8 mappe e la modalità di gioco principale è basata sulla conquista di diversi obiettivi posti sul campo di battaglia. La prima cosa che noterete è la totale assenza di qualsivoglia indicatore su schermo: sono questi gli "aiuti" che abbiamo citato in apertura e in *Resistance & Liberation* non potrete fare affidamento su di essi. Volete capire dove andare e cosa catturare? Premete il tasto M e partirà una gradevole animazione: il soldato mette da parte la propria arma e apre una cartina del luogo, che segnala la sua/vostra posizione e quella degli obiettivi. Il classico mirino al centro dello schermo è stato abolito e, per eseguire dei tiri precisi, è necessario "avvicinare l'arma al volto" e puntare il bersaglio. Per sopravvivere, quindi, dovete fare completo affidamento sui vostri compagni di squadra, coprirvi a vicenda ed evitare azioni alla Rambo, che portano generalmente a morte immediata. Basta una semplice granata per intontire il vostro alter ego, impedendogli a tutti gli effetti di rispondere al fuoco per qualche secondo.

La realizzazione tecnica di *Resistance & Liberation* si assesta su un ottimo livello, ma trattandosi di un'Alpha ci sono molti contenuti da migliorare e aggiungere. Da segnalare, in ogni caso, le animazioni: convincenti, pur se con qualche eccezione.

Nel momento in cui scriviamo, ci sono pochi giocatori sui server. Consigliamo, dunque, di seguire questo promettente Mod, sperando in aggiornamenti e novità più rapide rispetto al passato.

INSTALLAZIONE

1. Puntate il browser su **www.resistanceandliberation.com**, e scaricate il "full installer" dell'ultima versione disponibile. I requisiti sono Steam e *Half-Life 2*
2. Cliccate due volte per lanciare l'installazione automatica
3. Per giocare, avviate Steam e selezionate *Resistance and Liberation* dalla lista dei giochi.

I modelli dei soldati sono un po' legnosi, mentre le armi convincono sia per le animazioni, sia per i dettagli.

Per sparare in modo preciso è necessario sfruttare le tacche di mira poste sull'arma.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Un Mod ancora poco maturo, ma sicuramente un progetto che gli appassionati di realismo devono tenere sotto controllo.

Simulatore di gioco d'aste

MODERN ART

Arte contemporanea, che passione...

- **Sviluppatore:** Gabriel Rocklin
- **Genere:** Gioco d'aste
- **Dimensioni:** 1 MB
- **Internet:** www.download.com/Modern-Art/3000-7496_4-10379850.html

È un tema decisamente inedito, almeno in ambito ludico, quello cui s'ispira *Modern Art*: è il mondo delle gallerie d'arte, della pittura contemporanea e del semi sconosciuto, ma relativamente florido, mercato di questo genere di opere.

Il download che vi proponiamo questo mese rappresenta la conversione su PC di un genere di boardgame estremamente insolito: quello dei giochi d'asta, basati su un semplice sistema di aggiudicazione di uno o più beni. In *Modern Art*, nello specifico, i giocatori sono chiamati a partecipare o a gestire l'asta di alcuni dipinti realizzati da una serie di fantomatici (e del tutto fittizi) autori contemporanei. Ogni giocatore, perciò, è chiamato a vestire i panni del titolare di una galleria d'arte, il cui obiettivo è, naturalmente, quello di realizzare il massimo profitto acquistando e rivendendo le opere messe all'asta dagli altri giocatori.

Così come in altri giochi già apparsi in queste stesse pagine, *Modern Art* si basa essenzialmente su un'oculata gestione delle proprie risorse, ma nei giochi d'asta l'unica risorsa da gestire è semplicemente il proprio capitale economico. All'inizio del gioco, perciò, ogni partecipante riceve un modesto gruzzoletto iniziale (100 dollari) con il quale dovrà acquistare i dipinti messi all'incanto nel corso dei vari round. Al termine di ogni turno, i quadri acquistati saranno rivenduti a un prezzo dipendente da un meccanismo di domanda e offerta. Soltanto una lungimirante analisi del mercato dei quadri e della loro popolarità permetterà ai giocatori di prevederne l'andamento nell'immediato futuro e di rivendere le opere a un prezzo maggiore rispetto a quello cui sono state acquistate. Non ci sono particolari strategie disponibili: quest'insolito titolo premia sempre lo sfidante che ha saputo dimostrare più acume e ha saputo fare meglio i propri conti. Gioco squisitamente matematico, *Modern Art* limita fortemente l'impatto del "fattore fortuna". L'interfaccia è molto semplice, così come le regole che lo governano, e una nota di merito va al brillante sistema d'Intelligenza Artificiale, in grado di offrire sempre una sfida appassionante (ma non calibrabile: non è consentito definire il livello di difficoltà, e ciò può scoraggiare, all'inizio, i giocatori meno esperti). Purtroppo, in *Modern Art* non è prevista alcuna modalità multiplayer, né online, né basata su un meccanismo a turni. A parte ciò, però, non gli si possono contestare grossi difetti, fatta debita eccezione per la tipologia di gioco, che non piacerà a molti.

Paolo Cupola

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file **modart.zip** dal sito **www.download.com/Modern-Art/3000-7496_4-10379850.html** e salvatelo in una cartella a scelta sul vostro PC
2. Decomprimete il file con un doppio clic
3. Scaricate il regolamento del gioco in italiano, dal sito "La Tana dei Goblin". L'indirizzo esatto per il download è: **http://nuke.goblins.net/modules.php?name=Downloads&d_op=getit&lid=709**. Per comodità, scaricate il file (è un documento word) nella stessa cartella del gioco.
4. Ora, potete lanciare il programma: basta fare un doppio clic sul file **modart.exe**

Modern Art è completamente in inglese. La semplicità del sistema di gioco, però, permette a chiunque di farsi una partita senza dover usare un dizionario.

VERDETTO

Una conversione eccellente, con un'ottima IA e un'efficace interfaccia di gioco. Peccato per la mancanza di multiplayer.

Il gioco da tavolo

"Modern Art" risale al 1992 e rientra in un filone ludico di nicchia, quello dei cosiddetti "auction bidding game", ossia dei giochi d'aste, un genere che vede in "Ra" (di cui vi parleremo tra qualche mese) il proprio miglior esponente. "Modern Art" porta la firma di uno dei più grandi game designer di tutti i tempi: il tedesco Reiner Knizia. Questi rappresenta, nel mondo dei boardgame, ciò che Will Wright, Shigeru Miyamoto o Sid Meier sono per i videogiochi: una leggenda vivente e l'autore di oltre 200 giochi di successo, sviluppati a partire dal 1990 a oggi. "Modern Art" non è forse il suo titolo meglio riuscito, ma è indubbio che la rigorosa struttura matematica su cui si fonda possa esercitare, sui pochi appassionati di questo genere di boardgame, un notevole appeal. "Modern Art" è realizzato dalla casa di produzione americana Mayfair Games e, purtroppo, non è ufficialmente distribuito in Italia. Lo troverete soltanto nei negozi specializzati, oppure potrete ordinarlo online al sito www.mayfairgames.com per 25 dollari (19 euro).

Il materiale di gioco è un po' modesto: un mazzo di carte, una plancia e qualche gettone. Nel suo genere, però, "Modern Art" è uno dei boardgame più apprezzati.

Giochi completi

BEYOND THE RED LINE E DIASPORA

A caccia di maledetti tostapane!

- **Sviluppatore:** BtRL team, Diaspora Team
- **Genere:** simulazione spaziale
- **Gioco richiesto:** *nessuno*
- **Percentuale di completamento:** 70%
- **Internet:** www.beyondtheredline.net; http://diaspora-game.com/

IL simulatore di combattimenti spaziali *Freespace 2* ha debuttato nel lontano 1999; ciononostante, è ancora considerato, da molti, uno dei migliori titoli nel suo genere.

Potete immaginare la gioia degli appassionati, quindi, quando gli sviluppatori di Volition hanno deciso di distribuirne il motore come freeware. Da quel momento, sono partite numerose iniziative amatoriali, allo scopo di rinverdire il gioco o di sfruttarne la base tecnica per idee completamente nuove. È questo il caso di *Beyond the Red Line* e *Diaspora*, che si propongono di dar vita al miglior simulatore dedicato alla serie televisiva di fantascienza "Battlestar Galactica", partendo proprio dall'engine di *Freespace 2*.

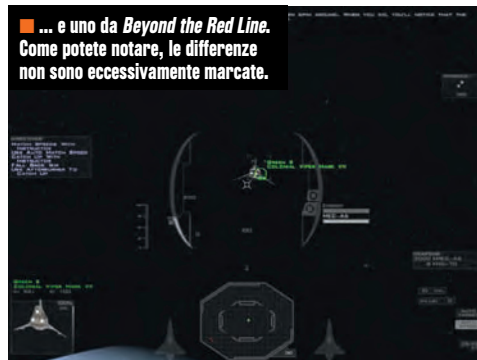
I due progetti sono nati dalla recente scissione di un unico team (originariamente al lavoro su *Beyond the Red Line*) a causa di imprecisate "sostanziali divergenze di vedute". Allo stato attuale, però, i giochi presentano ben poche differenze. Considerando l'elenco delle caratteristiche annunciate o spostando il confronto alle immagini e ai video pubblicati fino a questo momento, *Beyond the Red Line* e *Diaspora* sono sostanzialmente identici quanto a stile, grafica e interfaccia. Entrambi prevedono una corposa campagna single player (con grande attenzione allo sviluppo della trama), così come diverse modalità multiplayer in cui sarà consentito salire a bordo degli apparecchi più noti di entrambe le fazioni: umana e cylon.

La qualità dei modelli proposti da *Diaspora* è strepitosa e sarà particolarmente apprezzata dai fan della serie fantascientifica "Battlestar Galactica".

La magnifica notizia è che, al di là della premessa un po' nebulosa e delle similitudini, entrambi i progetti mostrano, allo stadio attuale dello sviluppo, una qualità sbalorditiva. *Beyond the Red Line* e *Diaspora* propongono, infatti, modelli estremamente fedeli a quelli visti nella serie TV. E con essi scenari, menu, pannelli strumenti e comunicazioni radio: tutti elementi che contribuiscono a immergere il giocatore in un'atmosfera impeccabile. Una volta nell'abitacolo, in particolare, sembrerà di essere nel bel mezzo di una delle scene di battaglia più concitate della saga del Galactica.

Nel momento in cui andiamo in stampa, esiste un demo giocabile per il solo *Beyond the Red Line*, che, nonostante l'ottima qualità, viene liquidato dal team di sviluppo come "indegno del prodotto finale". Un'ultima importante notizia: *Freespace 2* non è, né mai sarà, necessario per giocare.

GIOCHI COMPUTER

Un Head Up Display immortalato dall'abitacolo di *Diaspora*...

... e uno da *Beyond the Red Line*. Come potete notare, le differenze non sono eccessivamente marcate.

Mod per Crysis

LOST WORLD RETURN

Incontri ravvicinati con zanne e artigli.

- **Sviluppatore:** LWR Team
- **Genere:** Sparatutto
- **Gioco richiesto:** *Crysis*
- **Percentuale di completamento:** 60%
- **Internet:** www.lostworldreturns.co.uk

UNA nave da ricerca giapponese va ad arenarsi su un'isola nel mezzo dell'Atlantico.

Qui il suo equipaggio si imbatte nei resti di un complesso di laboratori abbandonato alle intemperie, che si rivela in breve costruito per contenere e studiare le più fantastiche e terribili lucertole mai esistite; da questo momento la spedizione fa il suo inaspettato ingresso nel perduto mondo dei dinosauri.

Questa è la premessa narrativa di *Lost World Return*, tra i Mod in assoluto più promettenti attualmente in sviluppo per *Crysis*. Azione, avventura e rettili ipertrofici sono quello che aspetta coloro che vorranno cimentarvisi.

È probabilmente doveroso precisare che, nonostante le forti affinità, il progetto non è né intende essere in alcun modo associato al franchise di *Jurassic Park*. La puntualizzazione arriva dallo stesso team di sviluppo (presumibilmente per una questione di diritti).

Dalle informazioni attualmente disponibili, il gioco si preannuncia come un ibrido tra sparatutto e avventura, in una miscela probabilmente capace di richiamare alla memoria di molti giocatori *Trespasser*, controverso titolo DreamWorks Interactive di qualche anno addietro che faceva sfoggio di ambientazione e meccaniche analoghe.

Annunciata la possibilità di affrontare l'esperienza in due ruoli distinti: nei panni del mercenario prezzolato Johann van de Beer si avrà un approccio maggiormente improntato al combattimento, con la missione di proteggere i propri alleati, mentre nel ruolo del Dottor Saskia Brezhnev verrà chiesto di indagare sui misteri dell'isola e raccogliere indizi che permettano di capire cosa è realmente accaduto prima del nostro arrivo.

Il termine "torcicollo" assume una nuova dimensione tragica.

Se il vostro sguardo durante la lettura si è soffermato sulle immagini che corredano questa pagina, probabilmente avrete già intuito che non è solo la bontà dell'idea a donare attrattiva a questo prodotto. La caratura tecnica del lavoro visto fino a questo momento è infatti decisamente superiore agli standard a cui questo tipo di produzioni ha abituato. Si può serenamente affermare fin da ora che il livello si prospetta quello di una produzione professionale in piena regola. Le animazioni dei rettili in particolare sanno stupire per complessità.

Dal loro sito gli sviluppatori informano inoltre che un sistema di intelligenza artificiale particolarmente complesso gestirà in piena autonomia il comportamento delle creature in cui ci imbatteremo.

Quasi superfluo dirvi che un lavoro simile andrà indubbiamente tenuto d'occhio nei mesi a venire.

Non vi viene voglia di fare un tuffo?

Mod per Crysis

MECHWARRIOR: LIVING LEGENDS

Bipedi di ferro alla riscossa.

- **Sviluppatore:** MWLL Team
- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Gioco richiesto:** *Crysis*
- **Percentuale di completamento:** 50%
- **Internet:** http://www.eternal-silence.net

NEL trentunesimo secolo l'umanità si è ormai distribuita su centinaia di pianeti, con un pugno di potenti imperi costantemente in lotta tra loro per la dominazione dello spazio. In questo scenario di guerra costante, protagonisti di gran parte di tali battaglie sono i Battlemech, mostri di metallo di taglie anche superiori ai dieci metri d'altezza ed armati di cannoni, lanciamissili, laser e quant'altro.

Alla guida di queste macchine di distruzione sono invece i MechWarrior, i migliori piloti esistenti, i meglio addestrati, la cui popolarità li rende celebri come eroi e le cui gesta sono ormai leggenda.

È questa la premessa di *MechWarrior: Living Legends*, promettente total conversion (un Mod che trasfigura completamente il gioco su cui si basa) in produzione per *Crysis*, il celeberrimo sparatutto di Crytek.

L'epico scontro tra due fazioni, "The Clans" e " The Inner Sphere" sarà al centro delle vicende di questo prodotto, che riporterà sugli schermi dei giocatori i franchise di Mechwarrior e Battletech, da ormai diverso tempo assenti da produzioni ufficiali.

Interamente imperniato su battaglie multiplayer tra i due schieramenti, questo interessante Mod si prefigge dichiaratamente di calcare la pista tracciata dalla serie *Battlefield*, con i giocatori impegnati in scontri massivi su aree piuttosto vaste; una grande varietà di veicoli ed armi contribuirà a complicare il tutto.

È forse bene snocciolare alcune delle caratteristiche di cui il Mod può menare vanto: 28 modelli distinti di Battlemech, 4 tipi di carri corazzati, 6 mezzi terrestri ed 8 velivoli. Sono inoltre previsti oltre trenta tipi di armi per fanteria, comprendenti granate, fucili laser, cannoni a particelle, mitragliatrici d'assalto e tanto altro ancora. Si sottolinea l'esistenza di tecnologie esclusive per entrambi gli schieramenti e una grande libertà di personalizzazione di armi e mezzi.
Le meccaniche prevedono un misto di combattimenti per fanteria e veicoli, entrambi impegnati in missioni a obiettivi che permetteranno di avanzare nelle varie campagne militari.

Le mappe permetteranno il confronto di 32 giocatori contemporanei.

Sul fronte prettamente tecnico, che da quanto è stato possibile vedere fino a questo momento si profila impressionante, vale la pena evidenziare pieno supporto DirectX 10, fisica, illuminazione dinamica, scenario completamente distruttibile e un ciclo giorno/notte dinamico.

Attendendo maggiori sviluppi, è facile pronosticare fin da ora che questo progetto farà parlare di sé.

L'imbarazzo della scelta.

Ci sarà occasione di ammirare scorci decisamente suggestivi.

GENERE: SIMULATORE DI GUIDA ONLINE

Rigiocato per voi

IRACING

Il team di iRacing ascolta i suoi piloti e li accontenta con la nuova versione del simulatore online più professionale sulla Rete.

PREMI PER TUTTI (O QUASI)

Da questa stagione, il simulatore di guida online *iRacing* consente ai propri iscritti di guadagnare premi e crediti da spendere all'interno del gioco (in vetture e tracciati, o per risparmiare sul successivo rinnovo dell'abbonamento). I primi classificati nelle competizioni, Rookie escluse, potranno guadagnare alcuni premi in denaro: finalmente, salire sul gradino più alto del podio non porterà solo a gloria personale, ma anche a qualche vantaggio economico. Più appetibili ancora i premi relativi allo iRacing Referral Program. Convincete alcuni amici a inscriversi al servizio *iRacing* per almeno tre mesi e guadagnerete punti in classifica. Al termine della stagione, i piloti che saranno riusciti a coinvolgere il maggior numero di persone si porteranno a casa succosi regali, fra cui una Matrox TripleHead2Go, un volante Logitech G25 e, addirittura, un vero corso di tre giorni alla Skip Barber Racing School, in California, con tanto di 1.000 dollari (circa 800 euro) di contributo per viaggio e albergo. Se siete curiosi di provare a guidare veramente la piccola, ma spettacolare monoposto Skip Barber...

- **Casa:** iRacing Motorsports Simulation
- **Sviluppatore:** iRacing Motorsports Simulation
- **Provato su:** GMC Set 08, 8½
- **Multiplayer:** Internet
- **Requisiti:** CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB con supporto PS, volante Force Feedback, connessione Banda Larga
- **Internet:** www.iracing.com

Le Chevrolet Impala SS sono la naturale evoluzione delle Chevrolet Montecarlo e richiedono una patente di tipo B, o un Safety Rating superiore a 4, nel caso si abbia solo quella C.

IL bello di *iRacing* è che gli sviluppatori non mettono mai la parola "fine" al loro progetto. Essendo un simulatore di guida online, viene costantemente aggiornato sia per quanto riguarda il motore vero e proprio, sia per ciò che concerne i contenuti, quindi auto e tracciati.

Con il lancio della nuova stagione, Kaemmer e soci hanno deciso d'integrare alcune caratteristiche che gli iscritti al servizio chiedevano da tempo. Finalmente, è possibile salvare i replay, una particolarità non da poco, che oltre a permettere di gustare da ogni angolazione possibile le proprie gare, si rivela indispensabile per risolvere le dispute che, inevitabilmente, si accendono di tanto in tanto: si può essere bravi quanto si vuole, ma correndo ruota contro ruota qualche incidente è da mettere in conto. La facoltà di registrare ogni gara aiuta a capire chi ha sbagliato e semplifica il lavoro dei poveri moderatori, che ora avranno elementi oggettivi per valutare se un incidente sia stato causato da un semplice errore di guida o da un pilota troppo aggressivo.

Ma questa non è l'unica novità di *iRacing* degna di nota. I programmatori hanno infatti deciso di inserire gli spotter, che avvisano il giocatore di quanto gli accade attorno. Questi risultano fondamentali sugli ovali, soprattutto nelle gare molto affollate, durante le quali decine di auto sfrecciano a pochi centimetri l'una dall'altra e un piccolo errore può causare un incidente con parecchie vetture coinvolte. Quando sarete affiancati agli altri piloti, una voce vi avviserà della loro presenza, indicandovi quando la via sarà libera per cambiare corsia e rientrare nella traiettoria ideale.

"Le Chevrolet Impala SS metteranno a dura prova gli appassionati di ovali"

Sebbene non avvenga nella realtà, è consentito attivare gli spotter anche nei circuiti stradali, e noi consigliamo di rinunciare a un pizzico di realismo in favore della sicurezza sul circuito. Se, infatti, guidando la propria automobile è facile dare un colpo d'occhio ai lati, quando si gioca in casa muovere lo sguardo verso i finestrini non è comodo, ed è un aiuto da non poco sapere con precisione se si è davanti o dietro la vettura da sorpassare (così da tentare qualche azzardo durante le gare più accanite).

Come accadeva nel buon *NASCAR Racing 2003 Season*, sarà possibile impostare la frequenza di tali avvertimenti secondo le esigenze: se avere qualcuno che avvisa delle auto nelle vicinanze è utile per evitare danni, sentirlo chiacchierare troppo spesso è un problema, soprattutto quando due "treni" di automobili sfrecciano per decine di giri fianco a fianco.

Fondamentale l'implementazione delle bandiere: se ne vedrete apparire una gialla, saprete che nelle curve successive qualcuno si sarà girato o scontrato, di conseguenza rallenterete l'andatura; mentre quando sventolerà la "blue flag" sarà il momento di far spazio a chi sarà in procinto di doppiarvi.

Naturalmente, la nuova stagione di *iRacing* vede anche l'introduzione di vetture inedite. In questa versione si potrà correre (previo passaggio a patente B) con le spettacolari Chevrolet Impala SS, dei mostri da oltre 750 cavalli che metteranno a dura prova le abilità degli appassionati di ovali. Non disperino, però, coloro che preferiscono alternare le curve a sinistra con quelle a destra: è già consentito preordinare la Riley Prototype, una sportiva da 500 cavalli che dovrebbe fare concorrenza alla splendida Radical SR8, e che sarà pilotabile nella prossima stagione.

GIOCHI COMPUTER

FORSE NON TUTTI SANNO CHE...

iRacing non è un gioco come tanti altri. Non si tratta di un'applicazione da installare, lanciare e usare, bensì di un servizio che include, oltre ai file necessari alla simulazione, anche un database online di tutti i piloti, con tanto di classifiche per ogni tipo di competizione. Tutte le gare sono regolate da un severo impianto di sanzioni, strettamente legato al sistema di patenti: se volete guidare le auto più potenti, dovete prima dimostrarvi all'altezza, e l'unico modo è guidare "pulito", senza commettere incidenti. Al contrario di tanti titoli, con *iRacing* non si acquista il gioco, ma ci si abbona al servizio: una volta disdetta la sottoscrizione, non sarà possibile nemmeno esercitarsi in test privati. Per tutte le informazioni, recatevi al sito: **www.iracing.com**

VERDETTO

I programmatori di *iRacing* continuano a espandere servizio e contenuti, accontentando sia i possessori di patenti avanzate sia chi ha appena mosso i primi passi.

GENERE: SPARATUTTO MULTIPLAYER

Rigiocato per voi

TEAM FORTRESS 2

Sotto a chi tocca: è il turno dell'Esploratore.

- **Casa:** Valve/EA
- **Sviluppatore:** Valve
- **Provato su:** GMC Nov 07, **9**
- **Multiplayer:** Internet
- **Requisiti:** CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D DX 8, Windows 2000/XP/Vista, connessione a Internet
- **Internet:** www.steampowered.com

PER la gioia degli appassionati, Valve continua a regalare, nel vero senso della parola, nuovi aggiornamenti per l'amato *Team Fortress 2*.

Come saprete se avete letto i numeri di luglio e novembre 2008 di GMC, l'obiettivo della software house di Redmond è un continuo supporto al gioco tramite la pubblicazione di nuove armi sbloccabili per ogni classe, mappe e intere modalità di gioco. Dopo Medico, Pyro e Grosso, è arrivato il turno del baldanzoso (e un po' sfacciato) Esploratore, che gode ora di nuovi strumenti per sbeffeggiare gli avversari.

L'Esploratore (Scout) è una classe rapida nei movimenti e in grado di spiccare salti notevoli. Data la sua incapacità di incassare grandi quantità di danni, va "interpretata" evitando in tutti i modi proiettili e attacchi diretti degli avversari. Rispettando rigorosamente questo stile di gioco, la prima arma, sbloccabile completando 10 dei nuovi 35 Risultati (o Achievement, in inglese), è il "Force-a-nature": un fucile a canne mozze diverso da quello che tutti gli Esploratori hanno utilizzato sinora. Nonostante sia piuttosto lento nel ricaricare munizioni, il suo più grande pregio è quello di far retrocedere il bersaglio colpito, allungando le distanze ed evitando confronti troppo diretti.
Il secondo nuovo gingillo a disposizione dell'Esploratore è il temibile Sandman (15 Risultati), una mazza da baseball che diventerà l'incubo di molti poveri giocatori. Lanciando una palla contro un nemico, lo renderete inoffensivo per un certo lasso di tempo, determinato da quanta distanza intercorre fra voi e la vittima; un ottimo stratagemma per fermare la corsa di un avversario verso qualche obiettivo sensibile, o per renderlo estremamente vulnerabile. L'ultimo oggetto da sbloccare (con 20 Risultati), l'energy drink, permette di correre velocemente schivando proiettili a destra e a manca, per un certo periodo di tempo, obbligando però a subire qualche piccolo effetto collaterale.

Le mappe introdotte dal nuovo aggiornamento non sono "Made in Valve", ma il livello qualitativo è comunque elevato.

> "Le novità si sono rivelate divertenti e ben pensate"

Anche le novità di questo aggiornamento si sono rivelate molto divertenti e ben pensate, apportando un ulteriore arricchimento delle meccaniche di combattimento, già ben oliate e apprezzate da molti.
Come ciliegina sulla torta, infine, nuove mappe vanno ad aggiungersi all'ormai vasto campionario di *Team Fortress 2*. Più precisamente, scenari creati da utenti particolarmente capaci, che Valve ha deciso di premiare rimanendo fedele al proprio solito spirito di perfetta integrazione con la comunità giocante. CP_Junction, CP_Egypt e Arena_Watchtower sono tutte ottime mappe: le prime due dedicate alla modalità basata sulla cattura dei punti di controllo, e la terza all'arena, introdotta con un aggiornamento di qualche mese fa.

Non rimane da dire che anche quest'ultima iniezione di contenuti si è dimostrata all'altezza delle aspettative.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

★★★★☆

Un altro ottimo aggiornamento per *Team Fortress 2*, gratuito e in grado di rendere ancor più frizzante un gioco già molto divertente.

RISULTATI

I nuovi oggetti dell'Esploratore possono essere sbloccati, come al solito, completando i Risultati introdotti con questo aggiornamento. Sicuramente più semplici dei criticati Achievement del Medico (contenuti nella prima patch di questo genere), offrono un buon livello di sfida per i giocatori. Correre per 25 chilometri, uccidere 20 avversari compiendo doppi salti, fermare 50 catture di punti di controllo: sono tutti (o quasi) obiettivi che seguono lo stile di gioco dell'Esploratore, conseguibili durante normali partite. Come tradizione, però, sono già disponibili delle mappe create appositamente per sveltire il tutto. Inutile dire che, nel momento in cui scriviamo, ci sono intere squadre composte unicamente da Esploratori: il paradiso degli Ingegneri, che fanno strage con le loro torrette.

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility e gli shareware più desiderati: ogni mese, GMC li raccoglie e li ospita in uno spazio su Internet riservato a voi.
All'indirizzo **gmcdvd.gamesvillage.it** troverete i file che ogni giocatore "deve avere" e potrete scaricarli uno a uno, oppure racchiusi in un DVD virtuale, senza problemi di velocità di download.

download & PLAY

A cura di Elisa Leanza

COME SCARICARE I FILE

Per scaricare i file proposti in questo DVD virtuale, è sufficiente collegarsi al sito **gmcdvd. gamesvillage.it** e **inserire la password del mese**. Dal nostro sito, avrete modo di utilizzare una linea veloce e una banda di download riservata per scaricare i singoli file scegliendo quelli che vi interessano di più, oppure l'intera immagine ISO, da masterizzare tramite un programma come Nero Burning Rom come se fosse un DVD vero e proprio (con tanto di copertine incluse). Per scaricare i file è necessario installare anche il programma Shockwave, un software sicuro che non danneggerà in alcun modo il vostro computer. L'installazione di Shockwave partirà automaticamente insieme al download dei file.

PASSWORD DEL MESE

La password per scaricare i contenuti del DVD Virtuale di questo mese è:

gmcmantaray

Gioco di guida

BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX

"Portami a Paradise City, dove l'erba è verde e le tipe sono carine..."

SIETE rimasti allibiti dalle dimensioni del demo di *Burnout Paradise: The Ultimate Box*? Ebbene, non stupitevi più di tanto, il motivo è abbastanza semplice: quello che vi ritrovate fra le mani non è semplicemente una versione dimostrativa, ma un vero e proprio gioco completo.

COMANDI PRINCIPALI
FRECCIA SIN/DESTRA – Sterza
A – Accelera
F – Frena
MAIUSC SIN. – Turbo
C – Cambia visuale
M – Mappa

Frenate gli entusiasmi, però: per poterlo sbloccare dovrete prima inserire il codice di acquisto, ottenibile disponendo di una connessione a Internet e di una carta di credito con cui acquistare il software online. Prima di procedere all'eventuale spesa, però, perché non cimentarsi in alcune sessioni di prova grazie a questa versione demo di *Burnout Paradise*? Avrete a disposizione, infatti, mezz'ora in modalità offline (senza limitazioni) e altri trenta minuti in modalità online. Per giocare online, oltre alla connessione a Internet, è richiesta anche la creazione di un account, da effettuare seguendo le indicazioni a schermo o visitando il sito: **www.ea.com**

Per installare il gioco seguite la procedura guidata, in italiano, assicurandovi di disporre di almeno 3,5 GB di spazio libero su hard disk. Dopo qualche minuto, l'installazione sarà completata e potrete decidere se installare o meno anche il software EA Download Manager, utile per ottenere gli aggiornamenti automatici del gioco. Dal menu principale del demo, potrete decidere anche se acquistare il gioco completo cliccando sull'apposita opzione. Buon divertimento sulle note dei Guns N' Roses, a bordo delle folli vetture di Electronic Arts. E se desiderate dare un'occhiata alla nostra recensione del gioco, correte a sfogliare il numero di marzo di GMC.

Casa: Electronic Arts
Requisiti: CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, Direct X 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, accedete al **Pannello di controllo**, **Installazione applicazioni** e scorrete la lista di programmi per selezionare **Burnout(TM) Paradise The Ultimate Box** cliccando, infine, sul pulsante **Rimuovi**.

Gli altri demo

CODENAME PANZERS COLD WAR

Genere: RTS
Casa: Atari
Requisiti: CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 256 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Demo disponibile anche in lingua italiana per lo strategico in tempo reale sviluppato da InnoGlow. Questa versione di prova del gioco ne propone la modalità single player; se desiderate testare anche il multiplayer, dovrete attendere l'annunciata pubblicazione di un secondo demo, previsto poco prima dell'uscita del gioco completo. Il demo single player contiene l'undicesima missione dell'RTS di Atari ambientato nel corso della Guerra Fredda, la cui trama è basata su un immaginario scontro a Berlino fra le forze sovietiche e quelle della NATO. Il vostro obiettivo, al comando delle truppe occidentali, sarà la conquista di un faro da usare come quartier generale. Qualora il programma d'installazione non dovesse creare né un'icona sul desktop, né un collegamento al menu Start, potrete avviare il gioco cliccando sul file **CPCW_SP_Demo**, all'interno della cartella **C:\Program Files\Atari\Codename Panzers Cold War - SP Demo\Home\Game**

NECROVISION

Genere: FPS
Casa: 1C company
Requisiti: CPU 2,4 GHz, 1 GB di RAM, Scheda Video 256MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Uno sparatutto molto particolare, che ha come scenario la prima guerra mondiale vista da una prospettiva assolutamente inedita. Il soldato Simon Bukner si ritrova in una realtà parallela e vede fronteggiarsi non soldati in carne e ossa, bensì vampiri e demoni, in una guerra alternativa che va ben oltre i conflitti terreni degli umani. *Necrovision* vi porterà a visitare scenari da brivido ispirati dai racconti di H.P. Lovecraft, il demo proposto (in inglese), invece, vi consentirà di provare il secondo scenario del gioco, The Fortress, scegliendo fra tre livelli di difficoltà. Una volta completata l'installazione del demo di *Necrovision*, troverete due collegamenti sul vostro desktop: uno si riferisce alla versione che supporta le DirectX 10 (**Necrovision DX10 Demo**), l'altro può essere utilizzato da chi ha installato sul proprio PC solo le DirectX 9 (**Necrovision Demo**).

MEN OF WAR

Genere: Strategia
Casa: 1C company
Requisiti: CPU 2,6 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Versione dimostrativa per un nuovo strategico ambientato nel corso della Seconda Guerra Mondiale. Il demo di *Men of War* vi darà modo di provare la modalità single player affrontando il primo livello del gioco, che ha luogo durante la campagna di Russia. Avrete anche occasione di "assaggiare" la modalità di controllo diretto delle unità tramite l'uso delle frecce direzionali, in una battaglia che culminerà con un epico scontro fra carri armati russi e un convoglio di veicoli tedeschi. Per installare il gioco basterà seguire la procedura guidata e scegliere fra la modalità Express (consigliata per utenti meno esperti) e Advanced User, dopo esservi assicurati di disporre di almeno 260 MB di spazio libero su hard disk.

CODENAME PANZERS: COLD WAR

UTILIZZO DEL DVD VIRTUALE DI GMC

L'interfaccia del DVD Virtuale di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

DA NON PERDERE! CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC NEED FOR SPEED CARBON E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Tutti e quattro gli shareware proposti questo mese possono essere provati per un massimo di ben ottanta minuti ciascuno. Non vi resta che cimentarvi nel titolo più adatto a voi, scegliendo fra una moderna versione di *Arkanoid*, il gioco d'investigazione *Masters of Mystery: Crime of Fashion* e un capitolo del noto *Defender of the Crown*. Per i più piccoli, invece, l'ideale sarà il tenero *Bob the Builder: Can-do Zoo*.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD Virtuale.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema. Troverete gli aggiornamenti da non lasciarsi sfuggire sul DVD Virtuale di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole. Tra le soluzioni è presente anche quella completa del capolavoro *Fallout 3*!

La sezione dedicata ai Mod, questo mese, propone la "versione" datata *1257* di *Mount&Blade* e due interessantissime realizzazioni con soggetto principale *Half-Life 2* (*Resistance and Liberation* e *Pirates, Vikings and Knights 2*), che stravolgeranno completamente le ambientazioni e i protagonisti del gioco. Non manca, come da tradizione, il manuale in italiano e in PDF del gioco completo: *Penumbra Black Plague*.

La sezione dedicata ai video, questo mese, propone un filmato del nuovo capitolo della serie *The Chronicles of Riddick*. Si tratta dello sparatutto in prima persona/stealth *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena*, sviluppato da Starbreeze per Atari e atteso nei negozi in primavera. Fan di Vin Diesel, preparatevi a gioire!

Mod e Add On

RESISTANCE AND LIBERATION

Versione Alpha 4 per la total conversion di *Half-Life 2*, rivisitato in questo caso in chiave Seconda Guerra Mondiale. Per maggiori dettagli, e per conoscere l'iter di sviluppo delle varie versioni di questo splendido Mod, leggete le pagine della rubrica Next Level di questo numero di GMC (sezione Area Download), oppure visitate il sito Internet ufficiale **www. resistanceandliberation.com**

PIRATES, VIKINGS AND KNIGHTS 2

Versione 2.2 per l'ennesimo Mod dedicato all'immortale *Half-Life 2,* che stravolge completamente il gioco originale per mettere faccia a faccia, guarda caso, pirati, vichinghi e cavalieri.

MOUNT&BLADE 1257 EDITION

Un Mod che conferisce maggiore accuratezza storica al gioco d'azione/ GdR medievale *Mount&Blade*, pubblicato da Paradox Interactive. La collocazione storica ripropone con precisione gli eventi nell'anno 1257. Gli scenari sono rimasti invariati, ma le fazioni e le armature sono state ridisegnate per garantire la fedeltà alle loro controparti storiche. Per saperne di più, vi rimandiamo anche in questo caso alle pagine della rubrica Next Level di questo numero di GMC (sezione Area Download).

GIOCO COMPLETO PENUMBRA BLACK PLAGUE

Come da tradizione, troverete il manuale in italiano e in formato PDF del gioco completo allegato a GMC. Questo mese, vi attendono le inquietanti atmosfere e i tenebrosi enigmi di *Penumbra Black Plague*. L'espansione *Requiem*, invece, è interamente in inglese.

RESISTANCE AND LIBERATION

PIRATES, VIKINGS AND KNIGHTS 2

Driver

AMD/ATI Catalyst 9.2

La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 9.0
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V2.15
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner Free v1.9
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.9.7
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

ICQ 6.5
Il popolare programma di messaggistica istantanea nella sua versione più aggiornata.

Irfanview V4.22
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.3.7
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.22
Un programma grazie a cui accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.37
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Starforce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Trillian V3.1.12.0
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune, Nibitor v3.0, Super PI, nvFlash v5.13**.

WinZip 12.0
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre anche numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

Zoom Player
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Patch

PRO EVOLUTION SOCCER 2009 V1.3

Aggiornamento ufficiale per l'ultima edizione della simulazione calcistica di Konami, che risolve alcuni problemi riscontrati durante le partite in Rete e in occasione dei calci di punizione.

WORLD OF WARCRAFT WRATH OF THE LICH KING V3.09

Massicce modifiche al bilanciamento delle abilità dei personaggi, per il MMORPG di Blizzard. La patch si occupa anche di modificare l'interfaccia e correggere alcuni fastidiosi bug.

WORLD WAR ONE LA GRANDE GUERRE V1.0.6A

Patch per ovviare a oltre cinquanta diversi bug riscontrati nel gioco, migliorandone la stabilità complessiva e, allo stesso tempo, inserendo graditi ritocchi estetici agli scenari.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3 V1.07 (ITA)

Fondamentale aggiornamento ufficiale per l'edizione italiana dello strategico di EA, che porta il gioco alla versione 1.07 e sconfigge un problema riscontrato con Steam.

ANKH: LA BATTAGLIA DEGLI DEI

Patch ufficiale per l'avventura grafica *Ankh: La Battaglia degli Dei* che risolve alcuni problemi di traduzione nell'edizione in italiano del gioco.

ANKH: LA BATTAGLIA DEGLI DEI

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Shareware

BOB THE BUILDER: CAN-DO ZOO

Un gioco particolarmente adatto ai bambini: aiutate il giovane Bob a svolgere una serie di lavoretti che metteranno alla prova le sue capacità in molteplici campi. Dovrete costruire oggetti, mettervi alla ricerca degli attrezzi e affrontare una serie di semplici prove accessibili anche per un pubblico giovane. Da giocare assolutamente in compagnia di figli e nipotini.

STRIKE BALL 3

Una versione piuttosto particolare di un gioco in stile *Arkanoid*, in cui dovrete distruggere mattoncini ed elementi dello scenario, facendo rimbalzare una sfera manovrando un'astronave nella parte bassa dello schermo. Attenzione a bonus e potenziamenti, ma, soprattutto occhio agli elementi mobili dello scenario, che sottostanno all'influenza delle leggi fisiche.

DEFENDER OF THE CROWN: HEROES LIVE FOREVER

Scegliete uno dei quattro cavalieri protagonisti di questa epica avventura e preparatevi a diventare re d'Inghilterra. Dovrete affrontare una serie di prove in pieno spirito medievale, che vi permetteranno di dimostrare il vostro valore e le vostre abilità sia strategiche, sia di forza. Basteranno ottanta minuti per diventare paladini d'Inghilterra?

MASTERS OF MYSTERY: CRIME OF FASHION

Ottanta minuti a disposizione per indossare i panni della detective Carrie Chase e indagare su un omicidio avvenuto nel mondo dell'alta moda newyorkese. Per proseguire da una stanza all'altra, dovrete scovare gli indizi elencati usando alcuni utili strumenti, come torcia e lente di ingrandimento. Si tratta di un gioco in inglese, che richiede una certa conoscenza dei vocaboli d'Oltremanica.

Video

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

guida al
GIOCO COMPLETO

In *Penumbra* fa paura tutto, anche la fisica!

PENUMBRA BLACK PLAGUE GOLD

Come giocare

Per giocare a *Penumbra Black Plague Gold* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo Installazione di *Penumbra Black Plague Gold*. Una volta fatto, non resta che avviare il programma facendo doppio clic su una delle due icone presenti sul desktop (quella di *Black Plague* o quella di *Requiem*) oppure seguendo il percorso **Start > Programmi > Paradox Interactive > Penumbra Black Plague Gold** e quindi decidere se giocare al secondo capitolo della serie o alla sue espansione. Affinché tutto funzioni correttamente, non è neppure necessario che il DVD sia inserito nel lettore.

Il manuale

Troverete il manuale di gioco seguendo il percorso **Start > Programmi > Paradox Interactive > Penumbra Black Plague Gold > Black Plague > Manuale**. È un file in PDF di una decina di pagine, tutte in italiano, che potrà essere consultato grazie al programma Adobe Acrobat Reader. Nel caso in cui tale utility non fosse già presente sul vostro PC, la troverete sul DVD Viruale di GMC oppure potrete procurarvela collegandovi all'indirizzo **http://get.adobe.com/it/reader/**

Il tutorial

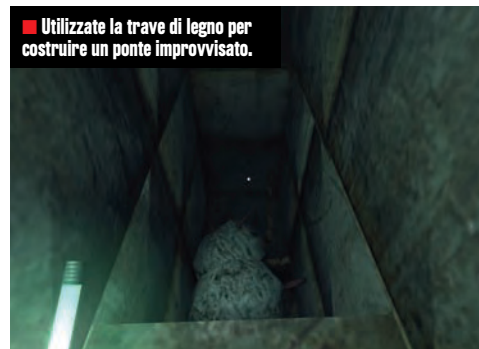
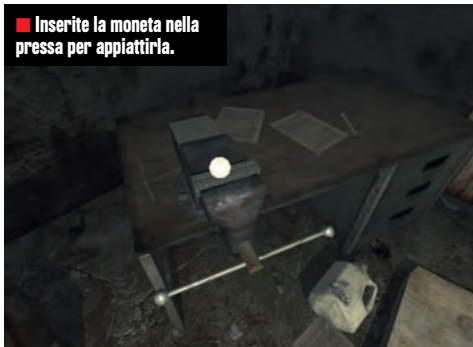
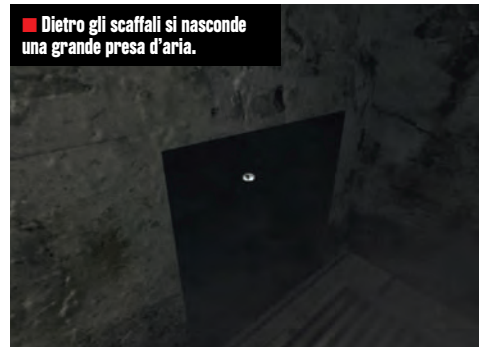
In *Penumbra Black Plague Gold* è presente un ottimo tutorial che vi permetterà di prendere confidenza con le varie meccaniche di gioco. Potete scegliere se affrontarlo prima dell'inizio di una nuova partita o in un secondo momento.

SE la trama di *Penumbra* vi sembrerà particolarmente oscura, altrettanto può dirsi delle vicissitudini che ne hanno accompagnato la pubblicazione.

Questa serie dai toni horror, infatti, nasce in origine come tech demo di un interessante motore grafico (lo stesso utilizzato dal gioco) per poi evolversi in un'avventura grafica vera e propria. Inizialmente annunciata come una trilogia, la serie di *Penumbra* ha poi subito un ridimensionamento che ha dato vita a due episodi, *Overture* e *Black Plague*, accompagnati dall'espansione *Requiem*. Giochi per il mio Computer vi propone in allegato il secondo capitolo dell'avventura e l'espansione, per assicurarvi un misto di forti emozioni ed enigmi cervellotici.

Come il suo predecessore, *Penumbra Black Plague* è un'avventura grafica in prima persona che mescola i canonici elementi del genere punta e clicca con situazioni sparatutto al limite del paranormale. La trama riprende esattamente dove si è concluso *Overture*, e ci vedrà nuovamente infilati nei panni del protagonista Philip, giunto in Groenlandia per far luce sulla misteriosa scomparsa del padre e, suo malgrado, cacciatosi in un'inquietante battaglia contro misteriose e sanguinarie creature. Come noterete ben presto, a una grafica non all'ultimo grido, fanno da contraltare il buon utilizzo della fisica e, soprattutto, l'atmosfera claustrofobica e da pelle d'oca.

Penumbra Requiem, invece, piuttosto che un gioco a sé stante, può essere considerato l'epilogo del secondo capitolo, ed è maggiormente concentrato sulla risoluzione di enigmi che mettono in campo il corretto uso della fisica del gioco. Pur mantenendone le tetre ambientazioni, *Requiem* presenterà quindi uno stile e uno spirito ben diversi dai due episodi principali della serie, introducendo la presenza di portali e chiavi da raccogliere per raggiungere la fine dei vari livelli ed arrivare, finalmente, alla conclusione di quest'avventura da incubo. O forse no? GIOCHI COMPUTER

Utilizzate la trave di legno per costruire un ponte improvvisato.

Inserite la moneta nella pressa per appiattirla.

Dietro gli scaffali si nasconde una grande presa d'aria.

Installazione di Penumbra Black Plague Gold

Per godervi le terrificanti (dis)avventure di Philip dovete essere dotati di nervi saldi e stomaco forte, poiché le ambientazioni e l'atmosfera del gioco sono decisamente disturbanti. Preferite tutelare il vostro riposo ed evitare qualche incubo notturno o, più semplicemente, avete portato a termine il gioco ed è il momento di cancellarlo una volta per tutte del vostro computer? Nessun problema: per disinstallare *Penumbra Black Plague Gold* basta seguire il percorso **Start > Programmi > Paradox Interactive > Penumbra Black Plague Gold > Disinstalla Penumbra Black Plague Gold** e seguire la procedura guidata.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Penumbra Black Plague Gold* è costituito da un processore a 1,5 GHz, 512 MB RAM, una scheda 3D 64 MB con supporto Pixel Shader 2.0 (GeForce4 MX non supportate), una scheda audio compatibile con DirectX, un lettore DVD-ROM, 1,4 GB su disco fisso. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore a 3.2 GHz, 1 GB RAM, una scheda 3D 256 MB.
I sistemi operativi supportati sono Windows 2000, XP e Vista.

Consigli generali

Esplorate: per riuscire a risolvere i numerosi enigmi di *Penumbra Black Plague Gold* dovrete dimostrare delle ottime capacità di osservazione, indispensabili per cogliere tutti gli indizi presentati. Proprio per questa ragione è fondamentale esplorare con attenzione l'ambiente circostante.
Interagite con lo scenario: la maggior parte delle sfide presentate in *Black Plague* e nella sua espansione *Requiem* prevedono che il giocatore interagisca con l'ambiente, sfruttando l'ottimo motore fisico del gioco. Per esempio, nel caso vi troviate di fronte a una scatola di metallo chiusa, potrete usare un mattone per sfondarne l'apertura, recuperando così il suo contenuto.
Abbassa lo sguardo!: durante la sua avventura Philip, il protagonista della vicenda, si troverà faccia a faccia con mostruose creature assetate di sangue. Non pensate neanche per un momento di poter lottare ad armi pari con questi mostri. Molto meglio evitarli, sfruttando le zone d'ombra e muovendosi silenziosamente. Attenzione agli sguardi, però. Fissare per troppo tempo uno di questi esseri può portarvi alla pazzia.
Salvate: anche se il gioco è dotato di un buon sistema di autosalvataggio, sparsi per i vari livelli di gioco si trovano delle speciali lampade colorate che vi permetteranno di salvare manualmente la vostra partita. Inoltre, se seguirete le istruzioni riportate nel paragrafo Quicksave, potrete anche sfruttare la comodità dei salvataggi rapidi.

Mano a mano che procederete nell'avventura, il vostro alter ego digitale perderà contatto con la realtà.

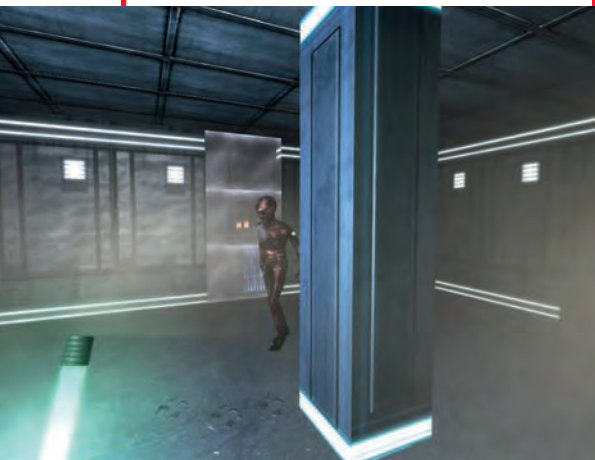
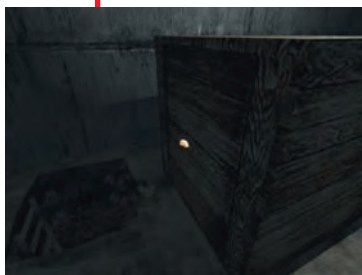
La lingua

Penumbra Black Plague è in italiano, manuale e testi a schermo compresi. Solo i dialoghi rimangono in inglese, ma sono comunque sottotitolati nella nostra lingua. *Requiem*, invece, è completamente in inglese, sottotitoli compresi.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Diverso stile, stessa angoscia

Se avete avuto modo di provare il primo capitolo della serie, *Penumbra Overture*, noterete ben presto che in *Black Plague* il numero di incontri ravvicinati con creature assetate di sangue è stato diminuito in favore di un aumento dell'atmosfera claustrofobica. Dimenticate gli scontri a suon di martello, ma non rilassatevi all'idea di non dover avere ancora a che fare con mostriciattoli sin troppo affettuosi: il pericolo è sempre dietro l'angolo, ma dovrete semplicemente imparare a evitare di trovarvi faccia a faccia con dei nemici che vi spedirebbero all'altro mondo senza troppi complimenti.

Azioni stealth

Il vostro alter ego digitale non è un impavido gladiatore, capace di fare a pezzi qualunque avversario gli metta i bastoni tra le ruote. Vestirete i panni di Philip che, per quanto possa risultare pericoloso con un oggetto contundente tra le mani, non può certo competere con la forza delle mostruose creature che vivono nelle claustrofobiche ambientazioni di *Penumbra Black Plague Gold*. Proprio per questa ragione, dovrete optare per un approccio stealth. Sfruttate le zone d'ombra per celarvi alla vista dei nemici, accucciatevi a terra (tasto **Ctrl**) per fare poco rumore mentre vi muovete e utilizzate il meno possibile la torcia in modo da evitare di richiamare i nemici. Solo in questo modo, infatti, potrete sperare di sopravvivere. Ricordatevi, inoltre, di distogliere lo sguardo da tutti i mostri che incontrerete. La paura, infatti, potrebbe tradirvi.

Fisica da paura

Come abbiamo già accennato, le origini della serie *Penumbra* vanno ricercate nell'omonimo tech demo realizzato da Frictional Games per dimostrare le capacità del proprio motore grafico HPL. Quest'ultimo fa uso del software Newton Game Dynamics, prezioso per la simulazione in tempo reale di scenari credibili dal punto di vista della fisica. Cosa significa? Presto detto: *Penumbra* non è una classica avventura grafica, poiché buona parte della risoluzione degli enigmi non è affidata al tipico "usa X con Y", bensì richiede di sfruttare al meglio il movimento e le reazioni "fisiche" dello scenario e degli elementi che lo compongo.
Nella pratica, ciò significa, per esempio, dover letteralmente afferrare un oggetto (premendo il tasto sinistro del mouse) per spostarlo e collocarlo in una posizione più utile. O, ancora, sfruttare le oscillazioni di un oggetto appeso e compagnia bella. Nell'espansione *Penumbra Requiem*, la fisica è la vera protagonista dell'avventura, poiché è la chiave per riuscire a superare tutti i livelli che compongono il gioco.

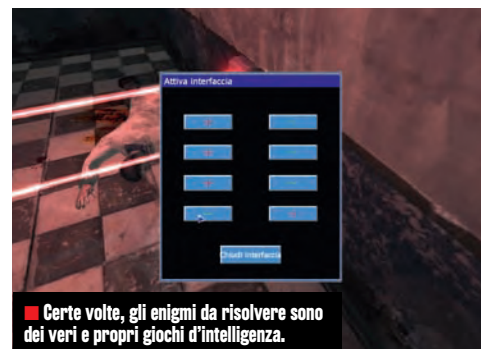
Giocare a Penumbra Black Plague Gold

In *Penumbra Black Plague Gold* troverete il secondo episodio delle serie: *Black Plague*, e la sua espansione, *Requiem*. Si tratta di due avventure grafiche che metteranno a dura prova i vostri nervi e le vostre abilità deduttive. Le tinte angosciose e horror di questi titoli, infatti, vi terranno in uno stato di perenne tensione. Vestirete i panni di Philip, un uomo che è alla ricerca di suo padre, scomparso molti anni prima. Mano a mano che procederete nell'avventura farete luce su alcuni raccapriccianti misteri che rappresentano il filo conduttore tra i due episodi presenti in questa edizione *Gold*. Non è necessario affrontare le due avventure in sequenza. Certo, però, che solo in questo modo potrete capire fino in fondo gli intrecci della trama.

I comandi

Il sistema di controllo da tastiera è molto semplice da utilizzare e assomiglia in tutto e per tutto a quello di un classico sparatutto in prima persona.

W – avanti
S – indietro
A – sinistra
D – destra
Maiusc – corsa
Barra spaziatrice – salto
Tab – inventario
R – modalità normale/interazione
Tasto sinistro – interazione con gli oggetti
Tasto destro – esaminare gli oggetti
Rotellina – sposta avanti/indietro oggetto
C – ruota oggetto
Q/E – sporgiti a sinistra/destra
X – riponi oggetto
F – accendi/spegni torcia
G – accendi/spegni barra luminosa
N – appunti
Esc – menu principale

Per accedere all'inventario basterà premere il tasto Tab.

Certe volte, gli enigmi da risolvere sono dei veri e propri giochi d'intelligenza.

Penumbra Overture

Se non aveve avuto occasione si giocare il primo episodio di *Penumbra* , intitolato *Overture*, non vi disperate, riuscirete a godervi sia *Black Plague*, sia *Requiem* senza probleimi. In ogni caso, quello che segue è un utile riassunto degli agghiaccianti avvenimenti.
Il protagonista della storia, Philip, dopo la morte della madre riceve un pacco dal padre, che lo aveva abbandonato quasi 30 anni prima. Il pacco contiene la chiave di una cassetta di sicurezza e una lettera che permetteranno a Philip di mettere le mani su alcuni documenti scritti in un linguaggio misterioso. Una volta decifrato il manoscritto, il nostro eroe cercherà quindi di mettersi sulle tracce del padre, partito per la Groenladia.
Qui Philip resta intrappolato all'interno di una miniera apparentemente abbandonata e inizia a ricevere dei messaggi radio da parte di un certo Tom Redwood, che gli promette di fornirgli le risposte che sta cercando a patto che riesca a trovarlo. Dopo essere riuscito a sfuggire a una serie di mostruose creature, il protagonista raggiunge l'inceneritore dove si trova il povero Tom che, ormai del tutto fuori di senno a causa della sensazione di claustrofobia, implora di essere ucciso. Philip soddisfa l'ultimo desiderio dell'unico superstite umano della miniera e attiva l'inceneritore per poi accedere a una zona nascosta della miniera: qui si accorge di essere osservato da qualcuno, ma, tutto a un tratto, la luce si spegne e il nostro eroe viene colpito e trascinato via.

I primi 5 minuti di gioco

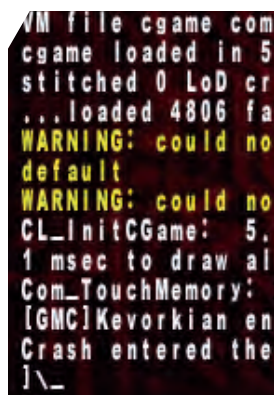
Penumbra Black Plague e la sua espansione *Requiem* sono due avventure grafiche che metteranno a dura prova i vostri nervi e le vostre abilità deduttive. Proprio per questa ragione, abbiamo deciso di darvi un piccolo aiutino. In questo modo non vi bloccherete nelle prime fasi di gioco.

Black Plague
Tutto ha inizio in una squallida cella. Philip si sveglia all'improvviso e subito viene assalito dai ricordi. La ricerca del padre, la scoperta delle miniere, l'amico Red e la sua morte e, infine, il momento in cui è stato catturato. Per prima cosa guardatevi intorno. Aprite tutti i cassetti e raccogliete il loro contenuto. A questo punto esplorate anche l'interno degli armadietti. Troverete una moneta dorata. Prendetela e utilizzatela con la pressa. Girate la manovella di quest'ultima fino a rendere sottile la moneta. Ora spostate gli scaffali che si trovano all'angolo delle cella. Dietro uno di essi troverete una grossa presa d'aria, chiusa da una vite che potrà essere allentata con la moneta. Utilizzate quindi i condotti dell'aria per scappare. Seguendo il percorso segnato dalle frecce vi troverete in una seconda stanza in cui dovrete usare la moneta per acquistare una lattina al distributore automatico. Continuando il percorso lungo il condotto d'aerazione vi troverete di fronte alla prima trappola di *Black Plague*. Il pavimento, infatti, è cedevole e se ci camminerete finirete infilzati da alcuni spuntoni nascosti. Utilizzare quindi l'asse di legno che si trova nelle vicinanze per creare un ponte improvvisato e seguite le indicazioni per la Freezer Room. Usate la lattina di soda sul termostato per bloccare la fuoriuscita di gas congelante dalle tubature. Risalite nel condotto di aerazione e proseguite fino a trovarvi in un corridoio.

Requiem
Vi troverete in un'area formata da tre stanze tra loro comunicanti. Entrate in quella sulla sinistra, trascinate uno dei blocchi di pietra sopra il pulsante che si trova in mezzo al pavimento per attivare un meccanismo e distruggere il blocco. Utilizzatene i frammenti per costruire una scala improvvisata che vi permetterà di raggiungere la sommità della struttura che si trova al lato opposto dell'entrata. Qui troverete uno strano oggetto. Ruotate i suoi componenti fino a ricreare il disegno inciso nel terreno. In questo modo si attiverà una luce laser che aprirà un portale. Accedete ora alla stanza che si trova sulla destra. Trascinate un paio di blocchi di pietra e lasciateli cadere nel cesto sotto di voi. Spostate quindi un ulteriore blocco in corrispondenza di uno dei pulsanti sul pavimento e attivate l'altro con il vostro peso. In questo modo si abbasserà un ponte levatoio su cui troverete un oggetto luminoso. Raccoglietelo e ritornate al punto di inizio del livello, quindi cliccate sul portale per accedere all'area successiva.

Quicksave

Il sistema di salvataggio di *Penumbra Black Plague* e della sua espansione *Requiem* è strutturato a checkpoint, ma è anche possibile salvare manualmente i propri progressi interagendo con particolari oggetti che si trovano disseminati nei vari livelli di gioco. Per usufruire della comodità dei checkpoint, invece, dovrete accedere alla cartella **C:\Users\Nome utente\Documenti\Penumbra\Black Plague**, e aprire il file chiamato Settings con il Blocco note. A questo punto, modificate la frase **AllowQuickSave = "false" in AllowQuickSave = "true"** e salvate il file. Ripetete lo stesso procedimento anche per il file **Settings** presente nella cartella **C:\Users\Nome utente\Documenti\Penumbra\Requiem.**
Durante la partita potrete effettuare dei salvataggi rapidi premendo il tasto **F4**, mentre con **F5** caricherete l'ultimo quicksave.

Per attivare questo strano oggetto dovrete ricreare l'immagine incisa sul pavimento.

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati e le soluzioni firmate dalla redazione di GMC!

SAINTS ROW 2

Modalità trucchi

Stillwater non è il posto ideale in cui passare le proprie vacanze, tra furti, omicidi, minacce e psicopatici armati che vagano per le strade. Però, è il luogo giusto se si cercano forti emozioni, un po' di azione concitata e tanto humor sopra le righe. In ogni caso, per sopravvivere a tutte le minacce che si oppongono a un "onesto" criminale in un posto del genere, è meglio seguire i nostri consigli e fare quanto segue.

Per prima cosa, tirate fuori il cellulare e, successivamente, digitate i seguenti codici sulla tastiera virtuale, facendo attenzione a premere prima il tasto #.

PASSWORD	EFFECT
#cashmoneyz	Aggiunge 1.000 dollari al vostro conto
#921	Aggiunge al vostro inventario una 44 magnum
#920	Aggiunge al vostro inventario una calibro 12
#35	Aumenta la notorietà della Gang
#4	Aumenta il grado di ricercato dalla polizia
#947	Aggiunge al vostro inventario un Annihilator RPG
#922	Aggiunge al vostro inventario un fucile AR-200
#923	Aggiunge al vostro inventario un fucile AR-50
#924	Aggiunge al vostro inventario un fucile AR-50 con il lancia granate
#925	Aggiunge al vostro inventario un fucile AS14 Hammer
#926	Aggiunge al vostro inventario una mazza da baseball
#2	Aumenta la massa delle automobili
#927	Aggiunge al vostro inventario una motosega
#78669	Riporta il cielo in condizioni di sereno
#955	Aggiunge un crick al vostro inventario
#15	Tutti i pedoni sono ubriachi
#202	Tutti i modelli poligonali vengono rimpiccioliti
#16	Le automobili governate dall'Intelligenza Artificiale diventano pericolose
#928	Aggiunge un estintore al vostro inventario
#929	Aggiunge un lanciafiamme al vostro inventario
#930	Aggiunge una granata al fosforo al vostro inventario
#1	Ripristina completamente l'energia del vostro personaggio
#931	Aggiunge al vostro inventario una pistola GAL 43
#200	Aumenta le dimensioni dei modelli dei personaggi
#1040	Fa comparire nel vostro garage un'ambulanza
#1041	Fa comparire nel vostro garage un Anchor
#1043	Fa comparire nel vostro garage un Attrizone
#1045	Fa comparire nel vostro garage un Backhoe
#1046	Fa comparire nel vostro garage un Bag Boy
#1047	Fa comparire nel vostro garage un Baron
#1048	Fa comparire nel vostro garage un Bear
#1044	Fa comparire nel vostro garage un Blaze
#1049	Fa comparire nel vostro garage un Bootlegger
#1050	Fa comparire nel vostro garage un Bulldog
#1051	Fa comparire nel vostro garage un Bulldozer
#1053	Fa comparire nel vostro garage un Eiswolf
#1054	Fa comparire nel vostro garage una macchina dell'FBI
#1055	Fa comparire nel vostro garage un Five-O
#1057	Fa comparire nel vostro garage un Hollywood
#1058	Fa comparire nel vostro garage un Justice
#801	Fa comparire nel vostro garage una moto Kaneda
#1059	Fa comparire nel vostro garage un Kent
#1061	Fa comparire nel vostro garage un Longhauler
#1060	Fa comparire nel vostro garage un Mag
#1062	Fa comparire nel vostro garage un Mongoose
#1063	Fa comparire nel vostro garage un Oring
#1064	Fa comparire nel vostro garage un Phoenix
#1065	Fa comparire nel vostro garage un Quasur
#1066	Fa comparire nel vostro garage un Quotum
#1067	Fa comparire nel vostro garage un Rampage
#1068	Fa comparire nel vostro garage un Raycaster
#1069	Fa comparire nel vostro garage un Reaper
#1070	Fa comparire nel vostro garage un Septic Avenger
#1071	Fa comparire nel vostro garage un Shaft
#829	Fa comparire nel vostro garage uno yacht
#1072	Fa comparire nel vostro garage un Stillwater Municipal
#1073	Fa comparire nel vostro garage un Superiore
#1074	Fa comparire nel vostro garage un Taxi
#1075	Fa comparire nel vostro garage un The Job
#1076	Fa comparire nel vostro garage un Titan
#1077	Fa comparire nel vostro garage un Toad
#1078	Fa comparire nel vostro garage un Varsity
#1079	Fa comparire nel vostro garage un Venom
#1080	Fa comparire nel vostro garage un Vortex
#1081	Fa comparire nel vostro garage un Zenith
#933	Aggiunge al vostro inventario una granata
#201	Itty Bitty
#936	Aggiunge al vostro inventario un coltello
#666	Aggiunge al vostro inventario un taser
#18	Abbassa l'influenza della gravità
#937	Aggiunge al vostro inventario un machete
#3	Modifica gli scheletri dei personaggi
#939	Aggiunge al vostro inventario una Mini-Gun
#940	Aggiunge al vostro inventario una molotov
#36	Rende il protagonista invulnerabile
#50	Azzera il livello ricercato dalla polizia
#51	Azzera il livello di notorietà della gang
#942	Aggiunge al vostro inventario un NR4
#19	I pedoni iniziano a lottare tra loro
#943	Aggiunge al vostro inventario dello spry al pepe
#945	Aggiunge al vostro inventario un tubo esplosivo
#20	Piovono pedoni
#1056	Permette di riparare i danni al veicolo utilizzato in quel momento
#948	Aggiunge al vostro inventario una spada da samurai
#952	Aggiunge al vostro inventario un martello da lavoro
#953	Aggiunge al vostro inventario una pistola stordente
#7	Moltiplica le esplosioni
#956	Aggiunge al vostro inventario una lapide
#11	Permette di avere munizioni infinite
#6	Permette di avere scatto infinito
#728237	Sblocca la navicella spaziale D-STROY UFO
#7266837	Sblocca la mini moto

FALLOUT 3

Modalità trucchi

Con l'avvento delle espansioni, lo splendido titolo di Bethesda merita un nuovo spazio su queste pagine. Per modificare radicalmente molti aspetti del gioco, vi basterà premere il tasto \ e inserire nella console di comando i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
addspecialpoints numero	Sostituendo a numero un valore, otterrete quel quantitativo di punti Special da distribuire
advlevel	Vi fa passare automaticamente al livello successivo
agerace 1 oppure -1	Permette di invecchiare il personaggio che è stato selezionato con il mouse prima di aprire la console con il valore 1, mentre lo si ringiovanisce con il valore -1
player.agerace 1 oppure -1	Permette di invecchiare il vostro personaggio con il valore 1, mentre lo si ringiovanisce con il valore -1
tmm 1	Sblocca tutte le ambientazioni sulla mappa nel Pip Boy
SetPCCanUsePowerArmor 1	Permette ai giocatori di indossare gli indumenti della Confraternita d'Acciaio senza aver eseguito l'addestramento
tsb numero	Permette d'incrementare il quantitativo di sangue mostrato su schermo con l'aumentare della cifra inserita al posto di numero. Il valore 0 toglie il sangue
fov numero	Sostituendo a numero una cifra che va da 1 a 180, vi permette di alterare l'angolo di vista
set timescale to numero	Sostituendo a numero una cifra, vi permetterà di alterare la scala del ciclo notte giorno
Kill	Uccide il bersaglio selezionato prima di attivare la console di comando
player.modScale 1oppure -1	Altera la grandezza del vostro personaggio, rendendolo un gigante con il valore 1 e riportandolo alla normalità con -1
ShowNameMenu	Vi permette di cambiare il nome del vostro personaggio
setgs fJumpHeightMin numero	Permette di cambiare l'altezza dei salti effettuati dal vostro personaggio, sostituendo a numero una cifra. 64 è il valore base
player.setlevel numero	Permette di portare il livello di esperienza al valore inserito al posto di numero. Nota: non aggiunge le caratteristiche e le abilità speciali del cambio di livello
setgs fMoveRunMult numero	Permette di cambiare la velocità di movimento del vostro personaggio sostituendo a numero una cifra. 4 è il valore base
setscale numero	Sostituendo a numero un valore che varia da 10 a – 10, è possibile modificare le dimensioni di qualsiasi personaggio o oggetto sia stato selezionato prima di attivare la console
modpca (S.P.E.C.I.A.L.) numero	Inserendo una cifra al posto di numero permette di aumentare di quel valore la statistica S.P.E.C.I.A.L. inserita. Dato che la console è in inglese, i nomi dei parametri sono: Agility (Agilità), Charisma (Carisma), Endurance (Resistenza), Intelligence (Intelligenza), Luck (Fortuna), Perception (Percezione), Strenght (Forza)
GetQuestComplete/GetQC	Completa tutte le quest
GetQuestCompleted	Completa la quest in corso
CompleteAllObjectives / CompleteQuest	Completa tutti gli obbiettivi della quest in corso
player.ForceAV numero	Permette di aumentare tutte le statistiche del valore inserito al posto di numero
disableallmines	Disattiva tutte le mine presenti nella zona contaminata
tcai	Disattiva l'Intelligenza Artificiale dei nemici
getXPfornextlevel	Mostra i punti esperienza necessari per raggiungere il prossimo livello
setessential 6a772 1	Il cane viene reso immortale
SetPCYoung	Riporta il vostro personaggio allo stato di bambino
SexChange	Permette di cambiare il sesso del vostro personaggio
tgm	Attiva l'invincibilità per il vostro personaggio
Killall	Uccide tutti i personaggi presenti nell'area. Se attivato nella zona contaminata, elimina tutti i nemici presenti sulla mappa
EnablePlayerControls	Vi permette di muovervi liberamente anche durante i dialoghi e le sequenze animate
movetoqt	Teletrasporta il vostro personaggio nel punto indicato dal marcatore della quest
tcl	Attiva la modalità "Fantasma", con cui è possibile volare nell'area di gioco e attraversare i muri
showracemenu	Apre l'editor del personaggio
player.modav actionpoints numero	Modifica permanentemente il numero massimo di punti azione a disposizione del vostro personaggio con il valore inserito al posto di numero
player.modav carryweight numero	Modifica permanentemente il numero massimo di chili trasportabili dal vostro personaggio con il valore inserito al posto di numero
QQQ	Esce dal gioco
Removeallitems	Rimuove tutte le armi, gli indumenti e gli oggetti del personaggio selezionato prima di attivare la console di comando
player.additem 0000000F numero	Permette di ottenere un numero di tappi pari al valore inserito al posto di numero
rewardxp numero	Vi permette di ottenere un quantitativo di punti esperienza pari al valore inserito al posto di numero
ResetQuest	Permette di resettare lo svolgimento della quest in corso
resurrect	Permette di resuscitare i personaggi morti
rewardKarma numero	Vi permette di ottenere un quantitativo di punti Karma pari al valore inserito al posto di numero
setspecialpoints numero	Vi permette di aggiungere alle vostre statistiche S.P.E.C.I.A.L. un quantitativo di punti pari al valore inserito al posto di numero
SetBarterGold numero	Dà al personaggio selezionato prima di attivare la console di comando un numero di tappi pari al valore inserito al posto di numero
showinventory	Mostra nella console di comando tutti gli oggetti, le armi e l'equipaggiamento (compresi di ID) del personaggio selezionato prima di aprirla
AddPerk	Permette di aggiungere i benefici extra
TG	Attiva/disattiva la visualizzazione dell'erba
TT	Attiva/disattiva la visualizzazione degli alberi
TWF	Attiva/disattiva la modalità fil di ferro (wireframe)
tai	Attiva/disattiva l'Intelligenza Artificiale di tutti i personaggi del gioco
tfc	Attiva/disattiva la telecamera libera dai vincoli
tm	Attiva/disattiva l'interfaccia di gioco
unlock	Permette di sbloccare tutte le porte, gli scrigni o i terminali, a patto di averli selezionati prima di aprire la console di comando
coc megatoncommonhouse	Vi teletrasporta all'abitazione di Megaton
coc testqaitems	Vi teletrasporta in una stanza con tutti gli oggetti del gioco

GIOCHI COMPUTER

Empire Earth II

Modalità trucchi

Abbiamo allegato *Empire Earth II* allo scorso numero di GMC Budget, quindi quale occasione migliore per riproporne i codici, sperando di far apprezzare al meglio il gioco anche a chi non ha dimestichezza con il genere RTS. Durante la partita, premete **INVIO** per attivare il box di chat e inserite i seguenti codici per ottenere degli indubbi benefici:

CODICE	EFFETTO
icheat	Abilita il cheat mode e permette il funzionamento degli altri codici
id**ontcheat**	Disabilita il cheat mode
give tech	Aggiunge 50 punti tecnologia
epoch up	Permette di avanzare di un'epoca senza aver soddisfatto i requisiti
play god	Attiva/Disattiva l'invincibilità per Edifici e Unità
sea monkeys	Attiva/Disattiva la costruzione istantanea per gli Edifici

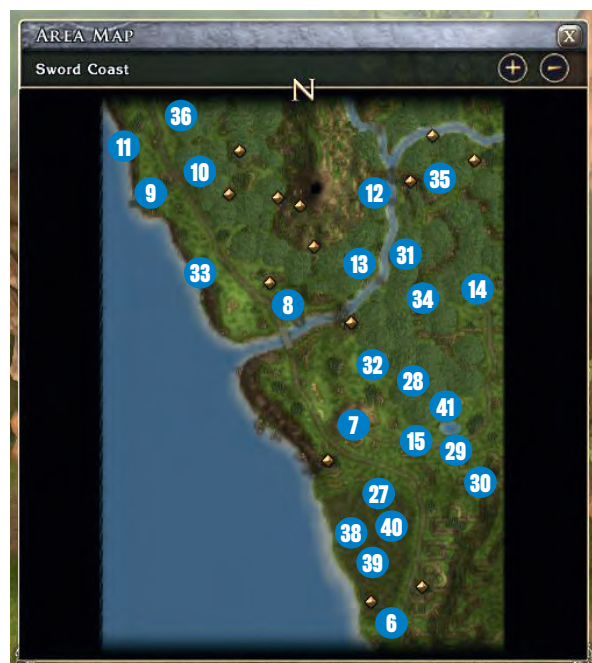
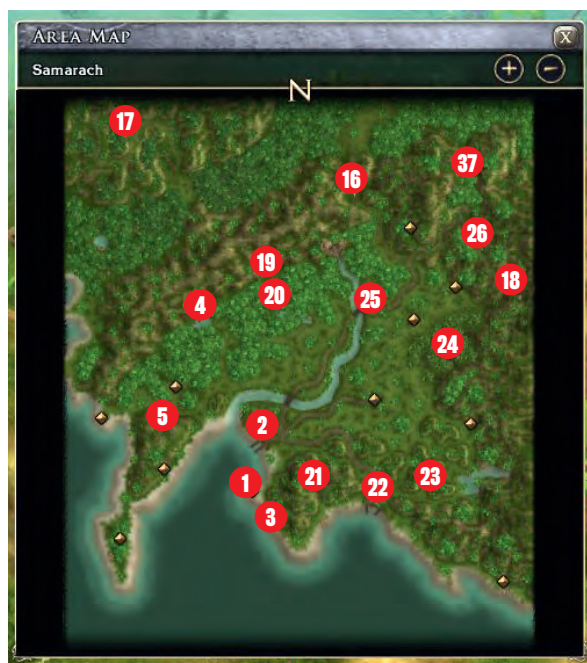
Soluzione completa

NEVERWINTER NIGHTS 2 STORM OF ZEHIR

*Il nostro gruppo di avventurieri è in viaggio su una nave che fa naufragio sulle inospitali coste di Samarach, ma siamo sicuri che si sia trattato di un incidente? Indaghiamo sulla faccenda con l'aiuto della soluzione completa a opera di **Mosè Viero**!*

LE QUEST SECONDARIE

Vadin'ya
La bizzarra mercante tiefling di Samargol ci assegnerà diversi incarichi. Il primo è uccidere un grosso cinghiale chiamato Bal'alak e portarle le sue zanne. Lo troveremo poco a nord di Samargol, oltre il fiume. La seconda missione consiste nel reperire una spada infuocata adoperata dai Firenewts: ne troveremo una in possesso del capo della banda che infesta le miniere di sale di Selgol **(18)**. Vadin'ya ci chiede poi di procurarle una gemma perfetta, suggerendoci di cercarla presso una tribù Batiri **(19)**. È possibile ottenere la gemma uccidendo tutti i membri della tribù, rubandola al capo Guamogh oppure scambiandola con un altro oggetto: i Batiri ce la daranno in cambio della Lancia Spezzata, un manufatto sacro che si trova all'interno di un tempio in rovina **(20)**.

Volo a Samarach
Volo sta scrivendo la sua ennesima "guida" e ha bisogno di informazioni sulle zone che visiteremo nel corso di altre missioni. Inoltre, ci chiederà di procurargli un pappagallo, suggerendoci di chiedere aiuto a Vadin'ya: la tiefling ne ha uno, ma ce lo darà solo in cambio di un valido sostituto. Ci verrà suggerito di cercarlo presso il mercato clandestino gestito da alcuni Mind Flayer nelle colline a sudest di Samargol **(21)**. Lì un mercante di nome Xo'rill ha nel suo inventario un serpente in gabbia che andrà benissimo per lo scambio. Alternativamente, possiamo cercare nella giungla a nord un uovo di Corrolax: anche quello sarà adeguato. Una volta ricevuto il suo pappagallo, Volo ci chiederà un frammento della rovina del tempio della giungla **(20)**. Infine, Volo vuole assaggiare della prelibata carne di dinosauro: la troveremo

LA seconda espansione per il fantastico gioco di ruolo *Neverwinter Nights 2* attende i valorosi avventurieri pronti a dipanarne i misteri.

La nostra guida a *Storm of Zehir* vi porterà per mano attraverso la quest principale, mentre nelle colonnine laterali troverete le dritte per completare quelle secondarie. Le zone interessate dalle missioni sono riportate con un numero sulle mappe di Samarach e della Sword Coast. In queste pagine troverete i numeri evidenziati da un colore diverso per ogni cartina: **rosso** per Samarach e **azzurro** per la Sword Coast.

A BORDO DELLA NAVE VIGILANT

Il gioco inizia con il nostro personaggio principale sul ponte della nave Vigilant, in viaggio sulle acque dell'oceano. Creiamo gli altri componenti del party attivando il libro presso la porta che conduce sottocoperta (al massimo quattro, ma nel corso del gioco potremo aggiungerne altri due), cercando di mantenere un certo equilibrio tra le abilità; in particolare, è importante che almeno un membro della compagnia abbia valori alti nelle abilità Search (cercare) e Move Silently (muoversi silenziosamente). Possiamo parlare con i vari personaggi a bordo del vascello, ma non sono molto loquaci, eccetto il famoso Volothamp Geddarm (Volo), l'eccentrico e svampito scrittore-avventuriero che ci accompagnerà lungo tutta la trama, e il capitano Lastri. Se ci serve qualche suggerimento sulle funzionalità basilari del gioco, consultiamo il libro sul ponte. Quando siamo pronti per iniziare davvero, attiviamo la porta che conduce sottocoperta: partirà una sequenza filmata in cui Volo ci racconterà il naufragio, dopo la quale ci troveremo, impotenti e frastornati, sulle spiagge di Samarach **(1)**.

SUBITO DOPO IL NAUFRAGIO: ATTENTI AI BATIRI!

Per fortuna, i membri della nostra compagnia non sono gli unici sopravvissuti al naufragio. Parliamo con i membri dell'equipaggio sulla spiaggia, cercando di convincerli ad aiutarci dandoci qualche arma. Ne avremo bisogno, dato che il comitato d'accoglienza locale non è dei migliori: tre gruppi di Batiri, feroci mostri cannibali, sono in avvicinamento. L'intrepido Volo tenta di parlamentare con il primo gruppo: sfruttiamo il poco tempo a disposizione per cercare tra i resti della nave qualche oggetto utile (premiamo il tasto Z per evidenziare le aree con cui è possibile interagire; i risultati dipenderanno dalle abilità dei membri del party). Il tentativo di Volo non andrà a buon fine, quindi prepariamoci al combattimento rimanendo vicini all'equipaggio, così da avere qualche aiuto in più. Con gli altri due gruppi di Batiri succederà esattamente la stessa cosa: sfruttiamo i momenti di tranquillità tra uno scontro e l'altro per guarire i compagni feriti e per cercare nuove armi e oggetti tra i relitti, ma facciamo attenzione a non

Il mercato di Samargol è la nostra "base" per tutta la prima parte dell'avventura.

avvicinarci troppo ai Batiri, altrimenti la lotta inizierà prima del previsto. Una volta sconfitti tutti i mostri, i problemi non finiranno: verremo avvicinati da un contingente di guardie di Samarach, che ci costringerà a seguirlo fino alla città di Samargol **(2)**. Non possiamo fare altro che accettare, ma prima accertiamoci di aver esplorato bene la mappa.

SAMARGOL

Le guardie ci conducono al quartiere commerciale di Samargol: lì incontriamo la ricca e potente mercante Sa'Sani. Volo si è imbarcato sulla Vigilant proprio per consegnarle un importante messaggio, quindi, in qualche modo, ha raggiunto il suo obiettivo. Adesso, però, le guardie minacciano di arrestare tutti: Sa'Sani ci offre la sua protezione, ma in cambio siamo costretti a diventare parte della sua impresa commerciale. Non abbiamo altra scelta, quindi accettiamo. Riceveremo da Sa'Sani un anello da esibire per provare che siamo sotto la sua protezione. Le guardie se ne andranno. Torniamo a parlare con Sa'Sani. La donna sospetta che il naufragio della Vigilant sia stato provocato ad arte e ci chiede di tornare sul luogo dell'incidente per indagare meglio; nel frattempo, potremo anche recuperare alcune sue merci andate perdute. Prima di partire, è possibile convincere Sa'Sani a darci 2.000 monete con cui migliorare il nostro equipaggiamento. A Samargol esistono due mercanti: Mendar e la tiefling Vadin'ya, che può anche darci qualche quest secondaria **(come spiegato nelle colonnine a lato di questa guida)**. Inoltre, possiamo arruolare uno dei due personaggi disponibili, così da portare a cinque il numero di componenti del nostro party. Umoja è un druido mentre Inshula è una ranger (quest'ultima richiederà un pagamento per unirsi a noi). Una volta esplorato per bene il quartiere, siamo pronti a partire e a sperimentare per la prima volta la nuova mappa del mondo.

RITORNO AL NAUFRAGIO E SALVATAGGIO DI LASTRI

Sulla mappa del mondo, è molto importante scegliere come leader del gruppo (cioè come personaggio selezionato) qualcuno con alti valori nelle abilità Search, Move Silently e Survival: la prima permette di trovare i tesori nascosti nella mappa, la seconda di evitare i numerosi incontri casuali con creature ostili e la terza di muoversi più velocemente nei terreni difficili. A questo punto del gioco, possiamo anche abbandonare la trama ed esplorare liberamente la mappa; chi invece vuole andare avanti con la storia può recarsi senza indugio presso il luogo del naufragio **(1)**. Lì sarà necessario combattere con alcuni Batiri e con alcuni Velociraptor, ma non dovrebbero esserci particolari problemi; esploriamo a fondo la mappa e raccogliamo sia le merci di Sa'Sani, sia qualunque oggetto possa servire per le indagini. Ci imbatteremo anche

Gli scontri con i mostri incontrati nella mappa del mondo possono aiutarci a guadagnare esperienza.

LE QUEST SECONDARIE (continua)

sconfiggendo un particolare dinosauro (il megaraptor) che si può incontrare vagando nei pressi della giungla.

Redfeyer

Nella taverna di Rassatan **(22)** incontreremo Redfeyer: ha perso un amuleto dentro una caverna e ci chiederà di recuperarlo. La caverna in questione si trova poco più a est **(23)**.

Lastri

Dopo aver salvato Lastri, facciamole una visita alla taverna di Samargol. Ci chiederà di provare a salvare un altro membro dell'equipaggio della Vigilant tenuto prigioniero dai Batiri. Ci darà una chiave, con cui potremo aprire la porta della caverna che dà proprio sulla mappa del naufragio **(1)**. Lastri ci ringrazierà e si offrirà di unirsi al nostro party.

Gli gnomi lantanesi

Dall, il capo degli gnomi, ci chiederà di uccidere un certo numero di dinosauri che stanno infastidendo il campo e di risolvere un "disturbo" che sembra verificarsi nei pressi attorno alla mezzanotte. Vagando all'esterno del campo durante la notte (non sulla mappa del mondo!), incontreremo il fantasma di uno gnomo: ci attaccherà, ma dopo essere stato quasi sconfitto ci rivolgerà la parola. È il fantasma di uno degli gnomi del campo, ucciso a tradimento da un compagno e sepolto senza rispetto lì nei pressi. È nostro compito recuperare il cadavere e presentarlo al capo degli gnomi, così che il colpevole, di nome Leva, possa essere adeguatamente punito. Riparlando con il capo dopo aver risolto tutte le sue missioni, ci verrà detto che c'è qualcosa che non va con un altro gnomo, Ahri "Golemkin", inventrice meccanica. Parliamole e scopriamo che ha perso il controllo di alcuni clockroach, mostri meccanici che ora vagano per la foresta. Uccidiamone un certo numero e portiamole i resti per completare la missione.

Il mercato nero dei Mind Flayer

Nelle colline a sudest di Samargol si nasconde una caverna con dentro uno strano mercato gestito da vari Mind Flayer **(21)**. Uno di essi, di nome Zhirr, dice di avere a disposizione oggetti rari, ma ce li venderà solo in cambio di un favore: dobbiamo procurargli un tomo con dentro alcune ricerche da una torre, chiamata

LE QUEST SECONDARIE (continua)

Furia della Tempesta (24). Un altro mind flayer, di nome Xo'rill, tiene prigionieri diversi gnomi delle profondità, tra cui Chir Darkflame, che una volta libero potrà unirsi al nostro party. L'unico modo per liberare gli gnomi è combattere contro gli Illithid.

Ottlemar
Nella taverna di Taurin (25) incontreremo Ottlemar, che ci chiederà di procurargli una bottiglia del raro Deepwine (Vino delle profondità). Potremo comprarne una dal mind flayer Zhirr (21).

Essien
Nella taverna di Torich (26) incontreremo un minatore di nome Essien che ci chiederà di liberare le miniere cittadine da un'invasione di firenewt. Le miniere sono un po' più a sud (18).

Finch
Dentro varie taverne della Costa della Spada incontreremo un bardo di nome Finch, che vorrebbe rientrare a Neverwinter ma non può, perché è stato accusato ingiustamente di furto. A Neverwinter (8) parliamo con Nevalle, che ci chiederà di ottenere una testimonianza da Lady Jeanelle. Quest'ultima afferma l'innocenza di Finch. Torniamo da Nevalle con la notizia e Finch verrà definitivamente scagionato. Diamo la buona nuova al bardo: lo ritroveremo a Crossroad Keep (7), pronto per unirsi al nostro party.

Nevalle
Parlando con Nevalle a Neverwinter (8), scopriamo che i recenti disordini hanno causato molte morti. Di conseguenza, ci sono tanti orfanelli che non hanno un posto dove stare. Il problema può essere risolto in due modi: chiedendo aiuto a Many Coins Erasums dentro il tempio di Waukeen, oppure offrendoci di ospitare noi stessi gli orfani a Crossroad Keep (7): non ci vorrà molto sforzo per convincere Khelgar.

Volo nella Costa della Spada
Una volta raggiunta Crossroad Keep (7), Volo ci assegnerà due nuove missioni. Per prima cosa, dovremo fare una sorta di inchiesta tra i mercanti della regione: ogni volta che ne incontreremo uno, potremo chiedergli com'è la vita del mercante (alcuni richiederanno un pagamento per rispondere). Una volta "intervistati" sei mercanti, la missione sarà

Ricordiamo di salvare sempre prima di accedere alla mappa del mondo!

nell'ingresso di una caverna, ma per ora non riusciremo ad aprirlo (è il punto legato a una quest secondaria). Torniamo a Samargol. Sa'Sani ci ricompenserà per i nostri sforzi e ci dirà di parlare con il suo sottoposto Osi Tchaluka, che ci introdurrà al magnifico mondo del commercio e ci metterà a disposizione varie ricette per la creazione di oggetti magici. Sa'Sani ha una nuova missione per noi: durante il naufragio, è andata dispersa Lastri, il capitano della nave, che ora è tenuta prigioniera dai Batiri in una caverna verso sud. Il nostro compito è tentare di salvarla: rechiamoci verso la caverna della tribù Stoneknive (3), all'interno della quale dovremo combattere due gruppi di Batiri. Il secondo gruppo sarà capitanato da una matrona, che si arrenderà dopo essere stata gravemente ferita: a noi la scelta se lasciarla in vita o ucciderla. Lastri è dentro una gabbia chiusa a chiave: liberiamola e torniamo nuovamente a Samargol (2).

I TAGLIALEGNA LANTANESI

Sa'Sani è molto contenta per la liberazione di Lastri, ma è anche preoccupata perché quest'ultima le ha rivelato che, molto probabilmente, il vero responsabile del naufragio è un altro membro dell'equipaggio, Luaire, che nel frattempo Sa'Sani ha incaricato di portare un importante messaggio alla fortezza di Crossroad, passando dal portale magico che si trova presso un campo di gnomi taglialegna lantanesi ubicato nella giungla a nord. Il nostro nuovo compito è seguire le tracce di Luaire. Prima, se vogliamo, possiamo visitare la taverna e parlare direttamente con Lastri, che si unirà al nostro party se risolveremo per lei una piccola missione secondaria **(nelle colonnine a lato)**. Rechiamoci presso il campo degli gnomi lantanesi (4). Parlando con il loro capo Dall Nickleplate scopriremo che nessuno ha usato il portale, dato che è fuori uso. Quindi, il messaggio per la fortezza di Crossroad non è mai partito. Dall approfitterà per chiederci aiuto riguardo vari problemi: l'unico che è necessario risolvere per proseguire con la trama è la rottura del portale. Lo gnomo addetto alla sua manutenzione è stato assassinato. Dall ci darà un campione delle tossine usate dall'uccisore, così da poter indagare sulla sua identità. Se qualcuno dei membri del nostro party ha un alto valore nell'abilità Spellcraft, riusciremo a riparare il portale direttamente attraverso il dialogo; in caso contrario, dovremo uscire sulla mappa del mondo e cercare il pezzo mancante (è in possesso di un dinosauro che sarà necessario sconfiggere). Una volta ottenuto il campione di veleno e riparato il portale, torniamo da Sa'Sani, a Samargol (2).

LE CAVERNE VELENOSE

Sa'Sani ci suggerisce di chiedere informazioni sul veleno a Vadin'ya, la mercante tiefling. Quest'ultima riconoscerà subito le tossine come provenienti da una caverna, collocata nella parte nord occidentale della costa di Samarach (5). Sa'Sani, naturalmente, ci manderà a investigare: com'era facile prevedere, nella caverna incontreremo Luaire, che ammetterà di essere il responsabile del naufragio e ci attaccherà evocando in suo aiuto alcuni ragni magici. Il combattimento non è particolarmente difficile; prima di morire, Luaire svelerà la sua vera natura di Yuan-Ti. Questi ultimi sono serpenti antropomorfi molto potenti e dotati di grandi capacità magiche: sono le creature più temute e odiate dagli abitanti di Samarach, tanto che chiunque sia sospettato di aver contatti con loro, di solito, finisce male. Torniamo da Sa'Sani con la brutta notizia. Subito dopo la nostra conversazione, verremo nuovamente circondati dalle guardie. Non siamo più i benvenuti a Samargol. Sa'Sani e Volo se ne andranno direttamente alla fortezza di Crossroad, e noi saremo invitati a fare lo stesso entro breve. Torniamo al campo degli gnomi lantanesi (4) e usiamo il portale: la Costa della Spada ci aspetta.

CROSSROAD KEEP

Dopo aver attivato il portale, il nostro party si materializzerà dentro una cripta (6), in cui sarà necessario eliminare alcuni scheletri e un negromante. Una volta usciti, basterà seguire la strada verso nord per arrivare in poco tempo alla fortezza di Crossroad (7). Entrati nel cortile, troveremo Sa'Sani che dialoga con Khelgar, uno dei protagonisti della campagna base, diventato il capo della fortezza in seguito alla scomparsa dell'eroe che l'ha rifondata. Al termine della conversazione, Sa'Sani si sposterà all'interno del quartier generale dei mercanti: raggiungiamola e parliamole. La nostra nuova missione è scoprire che fine hanno fatto i suoi due associati Ilfoss e Kuzi, nel frattempo, dovremo riavviare l'impresa commerciale di Sa'Sani facendola confluire all'interno di una delle confederazioni di mercanti di Neverwinter. Esploriamo il resto della fortezza per ottenere varie missioni secondarie; all'interno della medesima incontreremo anche un

Nel campo degli gnomi lantanesi possiamo ricevere molte missioni.

Nella mappa del mondo, selezioniamo come leader il personaggio più abile a nascondersi!

nuovo personaggio arruolabile, Soraevora Aeravand.

NEVERWINTER

La nostra meta si trova un po' più a nord, subito dopo il fiume **(8)**. Per entrare dovremo pagare una tassa di 200 monete e avremo il permesso di visitare solo il quartiere Blacklake. Entriamo nel tempio di Waukeen, dove troveremo i rappresentanti delle tre confederazioni cui è possibile aderire: il Circle of Friends, i Forgotten Lords e i Fated Winds. Ascoltiamo la "filosofia" di ciascuna e scegliamone una cui aderire (sarà necessario un pagamento di 250 trade bar); a questo punto, potremo chiedere al rappresentante della confederazione scelta se sappia qualcosa degli associati scomparsi. L'unica informazione è che sono stati visti l'ultima volta in compagnia di Jordan Wright, un membro dei Fated Winds. Purtroppo, parlandogli non otterremo ulteriori notizie. Con l'iscrizione a una confederazione, otterremo un pass per l'entrata in Neverwinter, così da non dover più pagare la tassa d'ingresso. Tornando da Sa'Sani con la brutta notizia, ci verrà suggerito di provare ad acquistare più importanza all'interno della confederazione scelta, svolgendo gli incarichi assegnati dal suo capo.

PORT LLAST

Gli ordini assegnati dai capi delle tre confederazioni variano leggermente, ma il primo riguarda comunque

Le taverne sono spesso fonte di informazioni e di quest secondarie.

la cittadina di Port Llast **(9)**, che ultimamente è afflitta da problemi che ostacolano anche il commercio. C'è un'invasione di Non Morti da fermare, violente tempeste continuano da giorni e, in più, il governo cittadino, alleato di Neverwinter, è stato scalzato dal dominio di Luskan, città dai metodi decisamente poco piacevoli. Dentro l'edificio della guarnigione, troveremo Rynn Shepherde, il nuovo governante. Nella stanza chiusa a chiave dietro di lui è imprigionato il borgomastro legittimo, Haeromos. Possiamo procedere in modo diverso, anche in base agli ordini ricevuti: attaccando subito Rynn libereremo Haeromos e riceveremo, poi, da lui le altre missioni; altrimenti possiamo averle direttamente da Rynn. È necessario fare attenzione perché quando si attacca Rynn si dovranno sconfiggere anche le sue due guardie e tutti i soldati che si trovano all'esterno, in giro per la città (una grande quantità è posizionata dentro la nave ancorata presso il porto). Nelle strade del villaggio si può incontrare anche Septimund, un chierico che può essere aggregato al gruppo. L'invasione di Non Morti va fermata esplorando il cimitero di Gothaladreum **(10)**, che si trova a est della cittadina: dentro un edificio in rovina c'è una sacerdotessa di nome Nya, che è la responsabile di tutto (può essere convinta a parole oppure uccisa). Se prima di visitare il cimitero si chiedono informazioni a Eommar, dentro la taverna di Port Llast, si scopre che i Non Morti risalgono al tempo di Lord Adreum.

LE QUEST SECONDARIE (continua)

conclusa. Il secondo incarico assegnatoci da Volo riguarda i banditi: dobbiamo provare a parlamentare con quelli che incontriamo e a chiedere udienza con il loro capo. Usciamo nella mappa del mondo e clicchiamo sul primo gruppo di banditi che compare. Nella finestra di dialogo apparirà un'opzione che ci consentirà di chiedere informazioni sul capo, pagando una tangente in cambio della vita. Dovremo farlo ripetutamente, finché un gruppo di banditi non ci darà qualche informazione. A quel punto, non resterà che tornare da Volo per la ricompensa.

Khelgar
Il nano Khelgar è il supervisore di Crossroad Keep in attesa del ritorno del suo legittimo proprietario (presumibilmente impegnato nelle vicende narrate in *Mask of the Betrayer*). Dopo che l'impresa commerciale di Sa'Sani si sarà consolidata, ci potrà assegnare alcune missioni. La prima consiste nel convincere il mercenario Nall e la sua banda ad aiutare i soldati della fortezza: Nall è nella locanda e può essere convinto adoperando un po' di oratoria. Il secondo incarico consiste nello sradicare un avamposto del Re delle Ombre sopravvissuto in un tempio leggermente più a sud **(27)**. Infine, Khelgar ci chiede di ritrovare una preziosa reliquia, i guanti di Ironfist, rubati da un gruppo di bardi all'opera nella fortezza. I bardi si sono rifugiati in una cabina in mezzo al bosco **(28)**.

Danley
Nella taverna di Phandalin **(29)** incontreremo Danley, che ci chiederà di indagare presso le miniere a sud della città **(30)**. Lì verremo accolti da Daniel Meriweather e da Chester Paulson; qualcuno nel nostro party potrebbe smascherarli immediatamente (sono due Ogre Magi), altrimenti ci basterà far loro tante domande per costringerli a rivelare l'inganno.

Jesentus Parr
Nella taverna di Conyberry **(14)** c'è un tizio di nome Jesentus Parr che chiede il nostro aiuto: la sua miniera è stata invasa dai Non Morti e noi dobbiamo liberarla e trovare al suo interno l'atto di proprietà. La miniera di Parrum's Rock **(31)** è verso ovest. Leggendo i documenti

LE QUEST SECONDARIE (continua)

lì trovati, scopriremo che l'invasione di Non Morti è colpa dello stesso Jesentus Parr, che ha chiesto al capomastro di ampliare la miniera senza badare ai suoi avvertimenti sulla pericolosità del progetto. Nella locanda c'è anche il figlio del capomastro: l'azione più giusta è dare a lui l'atto di proprietà, ma possiamo anche darlo a Jesentus Parr, imponendogli però di aumentare la ricompensa pattuita.

Ulweth

Nella taverna di Crossroad Keep **(7)** possiamo incontrare un nano di nome Ulweth, tutto preso da un'epica missione: liberare da solo la zona a nord della fortezza da un'invasione di Worg. Andiamo nella tana degli Worg **(32)** e uccidiamoli tutti per risolvere la missione. Nell'ultima parte della caverna, troveremo il cadavere di Ulweth: agire da solo non è stata una buona idea.

Akali

A Neverwinter **(8)**, dentro l'enclave di Thay, possiamo incontrare il mago Akali. Sta studiando uno strano fenomeno magico noto come "nexus arcano". Ci chiederà di raccogliere informazioni su tutti i nexus da noi trovati, registrandole all'interno di un manufatto. I nexus si trovano nelle seguenti zone: Parrum's Rock **(31)**, Covo dei Pirati **(33)**, Forte del Culto delle Ombre **(27)**, Tumulo dei Non Morti **(34)**, Covo dei banditi Forktongue **(13)**, Enclave Banita **(35)** e Fortezza della Fratellanza Arcana **(36)**. Una volta raccolte le informazioni su sei nexus, Akali ci chiederà del tempo per riflettere. Torniamo nuovamente da lui e avremo un'ultima missione: esplorare un tempio misterioso a Samarach **(37)**, che a quanto pare sembra collegato in qualche modo ai nexus. Nel tempio c'è un portale che conduce a una zona altrimenti inaccessibile della Costa della Spada. Dopo averla esplorata, torniamo da Akali per la ricompensa.

West Harbor

In questo villaggio **(38)**, dov'è ambientato il tutorial del gioco originale, ci sono varie missioni da svolgere. Alla nostra prima visita, Lazlo Buckman ci chiede di aiutarlo contro la minaccia di due draghi neri, che taglieggiano

Nella mappa del mondo, è possibile riposare solo se non ci sono mostri nelle vicinanze.

Il suo fantasma si materializzerà nel cimitero e consentirà di evocare nuovi Non Morti come aiuto nella battaglia contro Luskan. Per placare le tempeste è necessario viaggiare fino al Monastero delle Profondità **(11)**, che si trova leggermente a nord vicino alla costa. Prima di parlare con la sacerdotessa, occorre risolvere un paio di enigmi: prima bisogna rispondere correttamente a quattro domande riguardanti il culto di Umberlee (Chi deve aver paura di Umberlee? **Tutti**. Qual è il dominio di Umberlee? **Oceani e mari**. Qual è il simbolo di Umberlee? **Due onde che si dividono a destra e a sinistra**. Qual è la forma di morte più rispettata da Umberlee? **Annegamento**), poi attivare nella giusta sequenza le spirali che compongono la decorazione del pavimento di una stanza (è sufficiente provare varie volte, partendo sempre dall'esterno e terminando all'interno). La sacerdotessa può essere "convinta" a fermare le tempeste tramite una lauta offerta (6000 monete), ma la sua uccisione sortirà il medesimo effetto. Anche in questo caso, è possibile ottenere un aiuto nella lotta contro i soldati di Luskan: effettuando un'altra offerta (4.000 monete), la sacerdotessa scatenerà una tempesta che affonderà la nave con i rinforzi. Una volta risolti tutti i problemi di Port Llast **(9)**, torniamo a Neverwinter **(8)** per dare al capo della nostra congregazione la bella notizia.

NEW LEAF

Facciamo un'offerta alla congregazione così da ottenere un nuovo incarico. Questa volta, dobbiamo indagare sui problemi di approvvigionamento delle risorse sorti a New Leaf, una cittadina verso nord, lungo il fiume **(12)**. Andiamoci e parliamo con il borgomastro nella locanda. Risulta subito chiaro che qualcosa non va, ma l'uomo non vuole darci alcuna informazione. Usciamo dalla città e verremo attaccati da un gruppo di banditi: una volta sconfitti, troveremo sui loro cadaveri la strana figurina di un serpente. Torniamo sulla mappa del mondo: la figurina può guidarci verso il covo dei banditi, illuminandosi in base alla vicinanza del medesimo. Spostiamoci verso sud e troveremo il covo in corrispondenza di una parete rocciosa **(13)**. Entriamoci ben preparati, dato che verremo attaccati da un gran numero di banditi piuttosto potenti. Nella parte interna delle caverne incontriamo il capo dei banditi Mikul, che dovremo eliminare. Torniamo dal nostro capo per risolvere la missione.

CONYBERRY

A quanto pare, Mikul è un membro dei Fated Winds. Il nostro nuovo incarico è indagare in merito al loro coinvolgimento nelle ruberie a danno di New Leaf. Per coordinare l'azione, dobbiamo partecipare a un incontro presso Conyberry, nella parte orientale della Costa della Spada **(14)**. Andiamo all'incontro e lo troveremo già in corso: Jon Archen e Aster Merris stanno interrogando Jordan Wright, capo dei Fated Winds. Possiamo partecipare al dibattito prendendo le parti della nostra congregazione. In ogni caso, a un certo punto Jordan comincerà a recitare una preghiera, al termine della quale morirà. Nella stanza compariranno vari Yuan-Ti, che dovremo sconfiggere. Gli Yuan-Ti sono infiltrati anche tra i mercanti di Neverwinter! Torniamo subito da Sa'Sani per informarla di questi sviluppi.

ILFOSS E KIZU

Sa'Sani ha finalmente trovato traccia dei suoi due soci scomparsi, Ilfoss e Kizu. Dovremo incontrarli in una locanda non lontano dalla fortezza, verso est **(15)**. Probabilmente è una trappola, ma rechiamoci ugualmente all'incontro: Ilfoss e Kizu si riveleranno essere adoratori di Zehir, una nuova divinità degli Yuan-Ti. Ci faranno anche una confessione sconcertante: la stessa Sa'sani è una Yuan-Ti! Eliminiamoli e torniamo a Crossroad Keep **(7)**. Nella sede della società mercantile troveremo Khelgar, che ci dirà che Sa'Sani è scomparsa e il suo collaboratore Na'Sirin è stato ucciso, forse da lei stessa. Khelgar vuole chiudere la società, ma riusciamo a convincerlo che possiamo essere noi i suoi nuovi dirigenti. Sembra che Sa'Sani sia tornata a Samarach: entriamo nel portale e cerchiamo di capire cosa stia succedendo.

IL TEMPIO DELLA VIPERA

Nel campo degli gnomi lantanesi **(4)** scopriamo che Sa'Sani si è diretta verso un tempio a nordest, sulle montagne. La incontreremo nel Tempio della Vipera **(16)**, ma la nostra conversazione verrà presto interrotta da un gruppo di mostri serpentoidi capitanati da Er'San, membro di un'antica stirpe di Yuan-Ti chiamata Se'Sehen. Eliminiamoli e torniamo a parlare con Sa'Sani: verremo invitati a recarci presso il Temple of the World Serpeant, che è la base degli Yuan-Ti Se'Sehen. Il tempio è nell'angolo nordoccidentale della mappa **(17)**: prepariamoci adeguatamente, dato che lì si svolgerà l'ultimo atto della trama principale.

Una volta attivato il portale degli gnomi, è possibile viaggiare da Samarach alla Sword Coast.

La sede dei mercanti nel tempio di Waukeen, a Neverwinter, è un'ambientazione centrale per la trama.

TEMPLE OF THE WORLD SERPEANT

Il tempio è composto da vari livelli. Nel primo incontreremo subito lo Yuan-Ti Madeen. Con lui potremo fingere di essere un dignitario in visita e, se la nostra abilità diplomatica lo consente, ci verrà dato modo di agire da infiltrati (il gioco premia con molti punti esperienza chi sceglie la via non violenta, ma sarà necessario rinunciare al bottino in possesso dei nemici). Attenzione alle trappole: basterà farne scattare un paio per rovinare la copertura e avere addosso tutti gli Yuan-Ti del livello. Nell'angolo nordoccidentale della mappa si trovano due uscite: una conduce verso l'armeria (opzionale: al suo interno c'è solo bottino da saccheggiare, peraltro protetto da serrature molto complicate), l'altra verso il livello principale del complesso. Anche qui possiamo tentare la via dell'infiltrato, parlando con lo Yuan-Ti Nessa; la nostra meta è raggiungere il passaggio per l'ultimo livello, chiamato Holy Sanctum, che si trova a nordest. Bisognerà fare attenzione alle trappole, soprattutto nel corridoio che si trova a ovest (ne è letteralmente tappezzato). Vicino al centro della mappa, leggermente verso sudest, c'è un punto di passaggio che porta alla libreria, un'altra area opzionale (ci troveremo alcune pergamene magiche). La porta per l'ultimo livello è chiusa magicamente: per aprirla è necessario rispondere correttamente ad alcune domande. Le risposte possono essere individuate leggendo l'almanacco di Se'Sehen, che si trova in una stanza a nordovest. Possiamo sbagliare solamente due volte. Alla terza, l'intero livello ci diventerà ostile. Le coppie corrette per la prima domanda sono **Leaffall - Midwinter**, **Melting - Midsummer**, **Deepwinter - Greengrass**, **HighSun - Harvesttide**. Le coppie corrette per la seconda domanda sono **Marpenoth - Mirtul**, **Alturiak - Hammer**, **Eleasis - Tarsakh**, **Kythorn - Ches**. Anche nell'Holy Sanctum possiamo tentare la via dell'infiltrato, ma sarà molto più difficile che negli altri livelli; attenzione in particolare alle trappole: alcune sono di livello talmente alto, da poter uccidere all'istante chiunque le attivi. Verso nord, troveremo la porta per la sala del trono. Dentro quest'ultima, ci aspetta l'ultimo grande combattimento: dovremo affrontare vari potenti Yuan-Ti e l'avatar di Zehir, che è immune a gran parte dei tipi di danno (possono ferirlo i danni da acido, da freddo e da rumore). Con ogni probabilità, sarà necessario effettuare molti tentativi. Una volta sconfitto il gruppo, apparirà lo stesso Zehir, che ci rivelerà informazioni parecchio interessanti sul conto di Sa'Sani. Spetta a noi decidere, a questo punto, se tornare da lei per chiarire la faccenda. In ogni caso, possiamo decidere di concludere l'avventura scegliendo l'opzione per il ritiro (dal menu principale), oppure continuare a esplorare la mappa del mondo alla ricerca di nuove avventure.

GIOCHI COMPUTER

Crossroad Keep cambierà aspetto secondo gli obiettivi raggiunti dalla nostra compagnia commerciale.

LE QUEST SECONDARIE (continua)

l'abitato e hanno rapito uno degli abitanti, il mago Tarmas. Anche il chierico Aruna chiede il nostro aiuto: una banda di uomini lucertola ha rubato il suo scialle. Entrambe le missioni possono essere risolte visitando la caverna dei draghi **(39)**. Appena entrati, incontreremo Tarmas accompagnato da altri due abitanti di West Harbor.
A quanto pare, qualcuno ha già effettuato il salvataggio prima di noi. Esploriamo ugualmente le caverne, combattendo contro vari uomini lucertola. In una stanza troveremo lo scialle di Aruna e in un'altra una prigione con dentro... Tarmas! Ci spiegherà che quello che abbiamo incontrato prima non era lui, ma un drago camuffato, che stava andando verso West Harbor. Liberiamo il mago e torniamo al villaggio. I due draghi neri sono nelle vicinanze della palizzata, ma prima incontreremo Lazlo. Verremo a scoprire che è stato lo stesso borgomastro, in passato, a stipulare un patto con i draghi. Lazlo ci propone di parlamentare, ma la soluzione migliore è affrontare i draghi e ucciderli. Restituiamo lo scialle ad Aruna, che ci darà un'altra missione: dobbiamo cercare di salvare Jan, il figlio di Lazlo, che si è associato a un malvagio culto sorto nella regione **(40)**. Parliamo con il suo capo Sheydann Zinn e cerchiamo di far ragionare il giovane Jan. Eliminiamo i membri del culto, parliamo con Jan e torniamo a West Harbor per la ricompensa.

Sa'Sani

Oltre a guidarci nella trama principale, Sa'sani ci inviterà a sviluppare il commercio attraverso la costruzione di carovane e avamposti. Se ne costruiremo qualcuno nella zona orientale della mappa, ci chiederà di eliminare un gruppo di orchi e troll, responsabile di alcuni agguati. I mostri si trovano nelle caverne di cristallo **(41)**. Entriamo e chiediamo di parlare con il capo Tuka-Atuk. Possiamo pagare per evitare che i mostri attacchino i mercanti, oppure possiamo scatenare subito la battaglia, ma c'è una soluzione più intelligente: intimiamo al capo di chiederci scusa per gli attacchi. Se la nostra abilità di intimidazione è alta, il capo si scuserà. Ciò scatenerà l'ira dei suoi compagni e i mostri inizieranno a combattere tra loro.

NON PERDETE IL NUMERO DI MAGGIO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA LUNEDÌ 20 APRILE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviate a L'Angolo di MBF.

Titoli di CODA

Calcio virtuale, emozioni reali

IL 31 dicembre scorso, Peter Moore, direttore di EA Sports, ha pubblicato sul suo blog un post intitolato "WTF? (Where The Hell is *FIFA 09*?)", che possiamo tradurre, in versione edulcorata, in questi termini: "Perdincibacco! Che fine ha fatto *FIFA 09*?" (per chi fosse interessato a una lettura completa, in inglese: http://itsinthegame.ea.com/archive/2009/01/01/wtf-where-the-hell-is-fifa-09.aspx).

La domanda – chiaramente retorica – era rivolta ai curatori della classifica annuale di un popolare sito di videogiochi, rei di non aver citato l'edizione 2009 della serie sportiva nella loro Top 50. Sorprendendosi per la presenza dell'ultimo *Tomb Raider Underworld* e non dell'ultimo episodio di una serie che ha debuttato nel lontano 1993, Moore ritiene ingiustificabile che i redattori di uno dei siti videoludici più seguiti al mondo abbiano commesso un simile "errore". Normalmente, difenderei a spada tratta la libertà di scelta della testata giornalistica. In questo caso, però, mi schiero dalla parte di Moore. Non perché gli interessi di EA mi stiano particolarmente a cuore. Il nocciolo della questione è un altro.

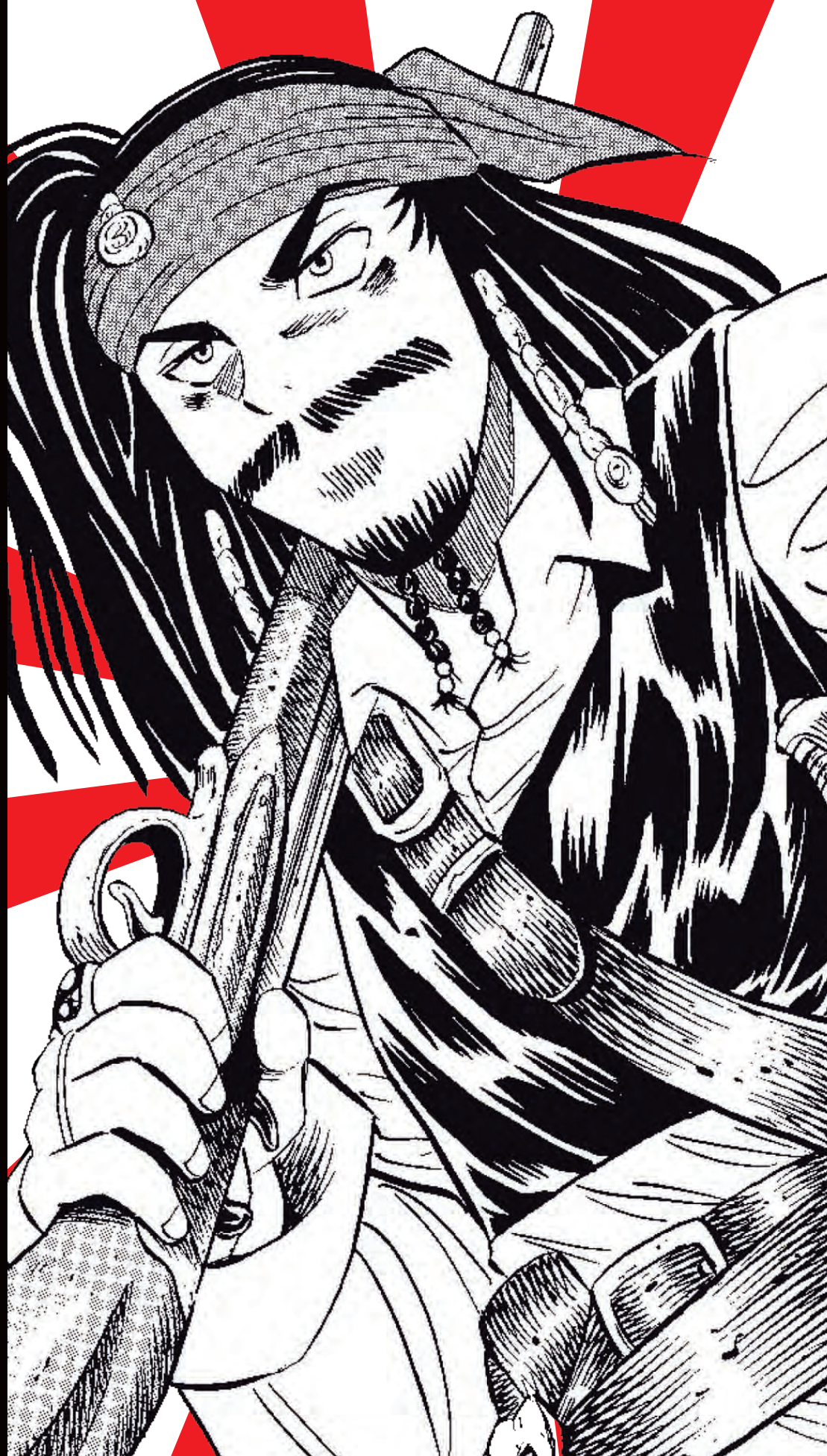
Liquidare *FIFA* come un semplice gioco di calcio e l'edizione 2009 come un mero aggiornamento significa ammettere la propria miopia ludica. *FIFA* è un fenomeno di costume, un passatempo nazionale, un'espressione socio-culturale di enorme portata. Non mi interessa minimamente, in questa sede, affrontare l'annosa diatriba *FIFA-PES*. Piuttosto, mi piace ricordare come questo gioco sconfessi tutti i luoghi comuni su un medium frequentemente accusato di isolare gli individui e di generare nuove forme di alienazione. Al contrario, *FIFA 09* rappresenta un potente aggregatore sociale. I numeri parlano da soli: stando ai dati diffusi dalla software house di Redwood City, ogni giorno si svolgono qualcosa come 1,25 milioni di partite online. Dal suo arrivo nei negozi (avvenuto nell'ottobre 2008) a oggi sono stati effettuati oltre 141 milioni di match, con un incremento del 321% rispetto alla passata edizione (*FIFA 08*). Le cifre da esaminare sono proprio queste – non tanto il venduto complessivo, né le inutili percentuali di sopravvalutati siti come Metacritic e Game Rankings.

FIFA 09 rappresenta la perfetta dimostrazione che "l'online costituisce la nuova frontiera dei giochi sportivi", come ha dichiarato Andrew Wilson, direttore della serie *FIFA*. Non a caso, l'azienda californiana intende investire gran parte delle proprie risorse per massimizzare le potenzialità offerte dal multiplayer. *FIFA* unisce individui sparsi per il mondo, costruisce nuovi circoli virtuosi uniti dalla passione per il calcio, crea inedite forme di consumo creativo. Per il sottoscritto, le simulazioni sportive online – *Virtua Tennis* e *FIFA* in primis – rappresentano un'alternativa a Skype. Sono la piattaforma privilegiata per scambiare quattro chiacchiere online. Usando il pretesto ludico, incontro mio fratello, londinese d'adozione, in stadi virtuali, per la famigerata "ultima partita", a sua volta semplice scusa per dimenticare, per una mezz'ora, che viviamo in due continenti differenti, che ci separa un fuso orario di otto ore, che io scrivo "color" e lui invece "colour".

Detto altrimenti, *FIFA* è il vero Facebook. Il cyberspazio è proprio questo: un fenomenale non-luogo che si viene a generare dall'incontro temporaneo di individui disseminati per il mondo. Del resto, su Internet la geografia conta relativamente. Oggi siamo al Camp Nou, domani a Wembley, dopodomani a San Siro. Gli aspetti più affascinanti del videogame non risiedono nell'oggetto in quanto tale, bensì nei suoi usi (e abusi) da parte della comunità videoludica. È venuto il momento di uscire dalla gabbia e di chiedere aiuto a etnografi e antropologi. Attorno a *FIFA* si muovono milioni di giocatori: titolo prediletto per le competizioni internazionali, il gioco di calcio di EA rappresenta un'equivalente virtuale dei campionati di calcio nazionali e internazionali. Anzi, è molto di più. Parafrasando celebri "centravanti" come Slavoj Zizek e Jean Baudrillard, mi sento d'affermare che *FIFA* è, di gran lunga, più reale delle competizioni "istituzionali", inficiate da scandali settimanali, combine, scommesse illegali e violenze degli hooligan. Fattori che di sportivo hanno ben poco.

In altre parole, la vera simulazione è la sempre più iper-reale Serie A, colossale industria controllata dal potentato locale. Per converso, *FIFA* mantiene alcuni aspetti di realtà che lo rendono particolarmente importante. Fino a qualche anno fa, le simulazioni di calcio erano modellate su quelle televisive (a loro volta, uno pseudo-evento a tutti gli effetti). Oggi avviene il contrario. Per conservare un'aura di credibilità e di consistenza, il calcio televisivo va diventando sempre più videoludico. Inoltre, l'attività svolta dai fan nella diffusione di notizie, gestione dei tornei, attività di produzione di contenuti extra e derivati ha dell'incredibile: basta inserire "*FIFA Soccer*" in Google per ottenere milioni di voci. Sapere che dietro gli avatar che sgambettano allegramente sullo schermo si celano esseri umani in carne e ossa è un'esperienza potente, difficile da descrivere. In conclusione, per giocare a calcio oggi non serve più un pallone vero, ma un collegamento a Banda Larga. Perché il divertimento elettronico non conosce confini.

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80, è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle rubriche della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale Ludologica. Videogame d'Autore (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Schermi interattivi" (2008) edito da Meltemi Editore e "Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti" (2008, Edizioni Unicopli). Insegna "Game Studies" presso il California College of the Arts e svolge attività di ricerca presso l'Università di Stanford, in California, dove risiede. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: **matteobittanti@sprea.it**

NOVITÀ PREMIUM

IL TUO ORIGINALE FX A 9,95€

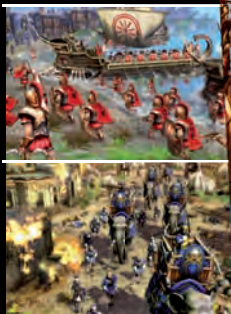
Riuscirà un uomo solo a salvare un intero Impero?

"Una divertente avventura ricca di gag spassose ed enigmi impegnativi".

Win Giochi

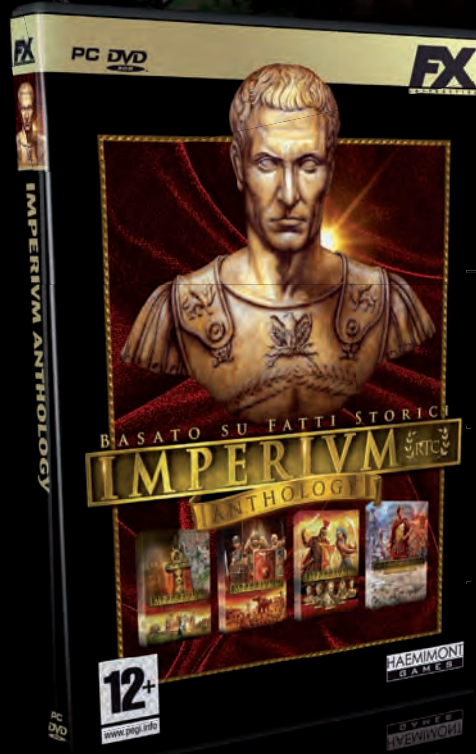
Strategia in tempo reale di nuova generazione

"Una bella sferzata al genere della strategia in tempo reale".

Lotta per la libertà in una battaglia che cambiò il mondo

"Un modello da imitare".

gamesradar.

La saga Imperivm al completo riunita in un'edizione d'oro

"Ottimo".

Sacred Edizione Oro

Cossacks Anthology

American Conquest Anthology

Panzers

Panzers II

X-Plane 7 Flight Simulator

Trials 2

COMPLETA LA TUA COLLEZIONE PREMIUM A SOLI